AARGANG 5 JULI/AUGUSTUS 1997 ƒ 6,95 / BFR 130

8 710294 153963 78

POWER UNLIMIT

ET GROOTSTE GAMESMAGAZIN



V-RALLY PLAY-STATION



RED LIGHT DISTRICT



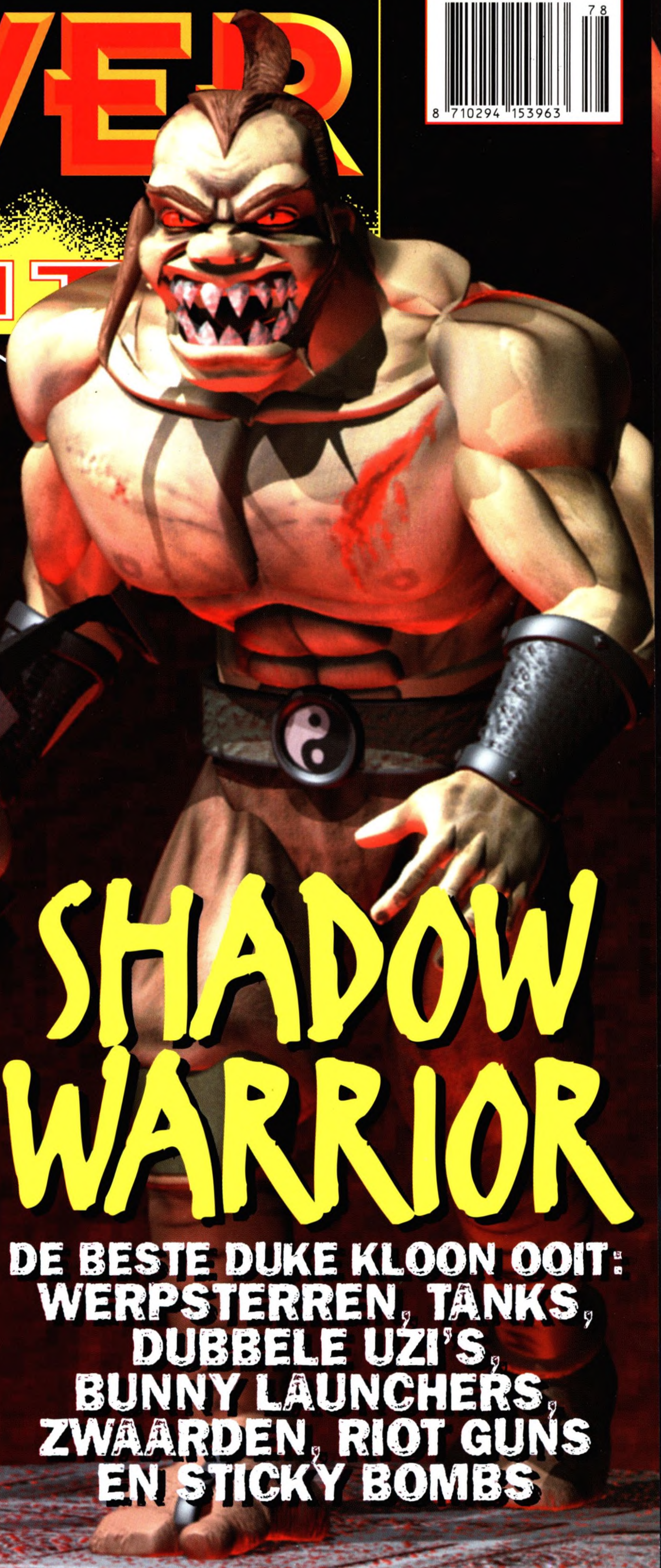
STAR TREK GENERATIONS



NIEUWS: NUDE RAIDER



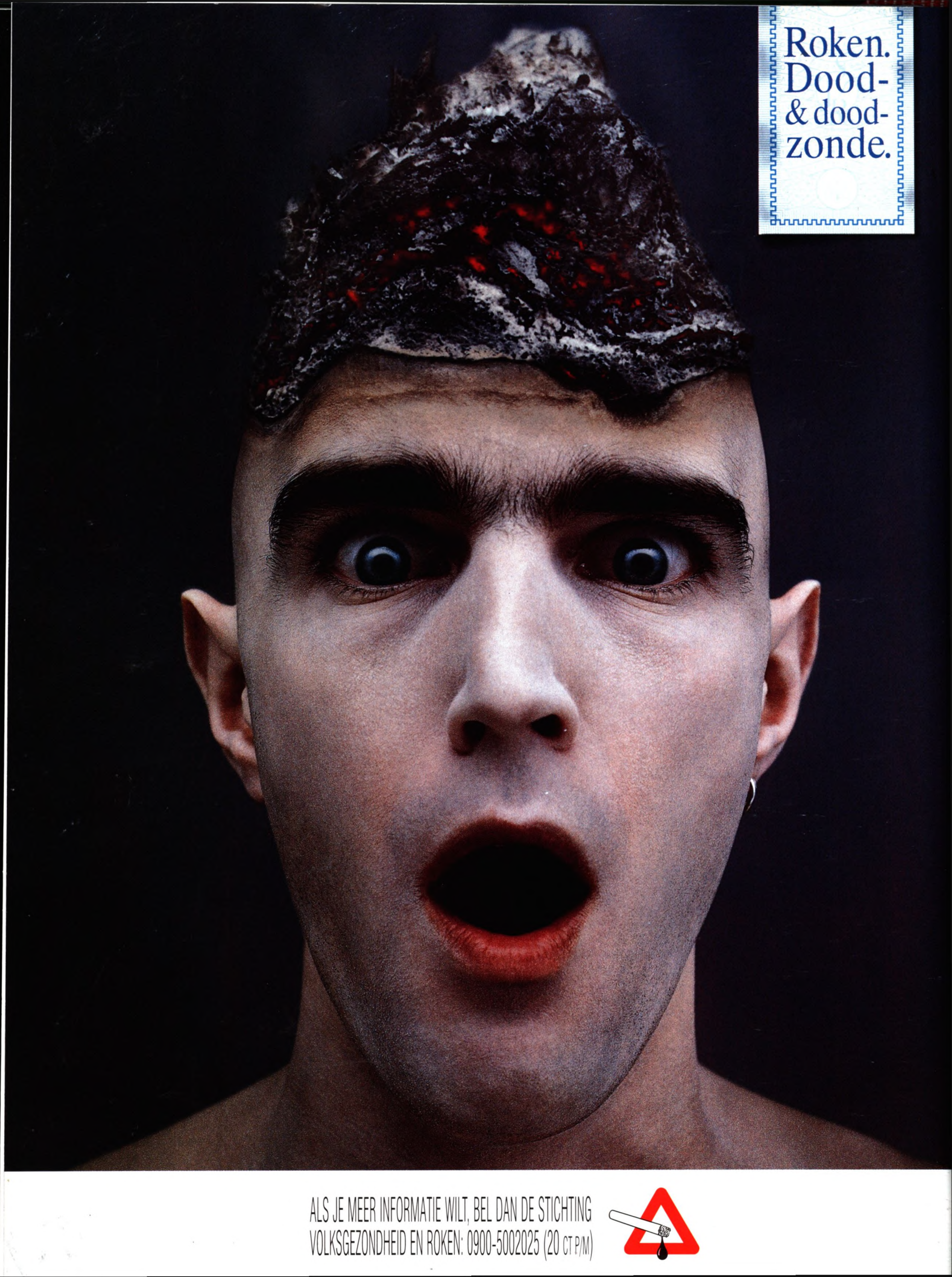
STAR FOX 64



SHADOW WARRIOR

DE BESTE DUKE KLOON OOIT: WERPSTERREN, TANKS, DUBBELE UZI'S, BUNNY LAUNCHERS, ZWAARDEN, RIOT GUNS EN STICKY BOMBS

C CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY



Roken. Dood- & dood- zonde.
ALS JE MEER INFORMATIE WILT, BEL DAN DE STICHTING
VOLKSGEZONDHEID EN ROKEN: 0900-5002025 (20 CT P/M)

D-DAY : 25 juni



CONQUEST EARTH

"FIRST ENCOUNTER"







- 3D realtime strategie en actie.
- 30 missies die van de hele aarde een slagveld maken.
- Red het mensdom of kies de zijde van de Jupiterians, elk met een eigen arsenaal,eigen strategie en eigen grafische interface.
- Prachtig gerenderde foto-realistische graphics in 65,000 kleuren.
- Arcade-actie door individuele besturing van gevechtsvoertuigen.
- Multi-player via netwerk of modem, één tegen één of samen tegen de computer.
- Fraai ogende strijdperken die veranderen naarmate de strijd vordert. Je ziet bandensporen, bomkraters en zelfs dode lichamen.
- Dramatische stereo-geluidseffecten waarbij het volume de actie volgt. Hoe dichter je bij het front staat, hoe harder de kogels je om de oren vliegen.

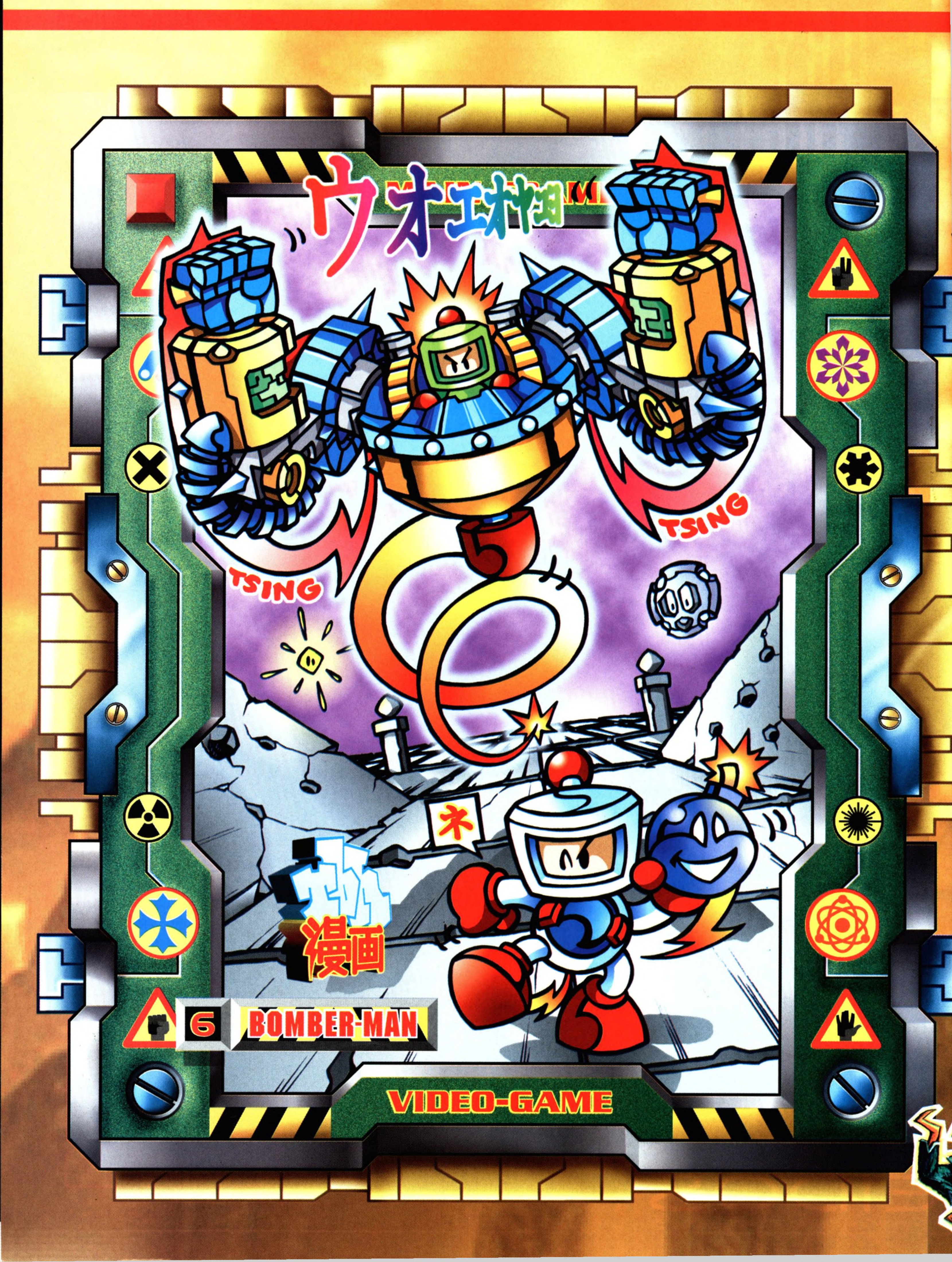
PC CD

BASF MULTIMEDIA

(B) 32-2-373.24.56
(NL) 31-263.717.712

EIDOS INTERACTIVE

DATA DESIGN InterActive



TSING
TSING
ネ
漫画
6
BOMBER-MAN
VIDEO-GAME

Dit nummer

V-RALLY
V-Rally is een racegame die alle facetten van de rallysport op een zeer realistische manier weet te weerspiegelen. Completer en spannender dan dit zul je het voorlopig niet krijgen.

18

SHADOW WARRIOR


Shadow Warrior is een van de vele Duke kloons maar wel eentje die zich zonder meer met het origineel kan meten!

20

SATURN BOMBERMAN
Bommy is back! Na talloze 16 bit avonturen maakt ons kleine terroristje een zeer geslaagde comeback op de Saturn.

24

BEDLAM 2
Wanneer nauwelijks een half jaar na deel 1 z'n opvolger al in de winkels ligt, kun je je afvragen waarom ze al die verbeteringen niet gewoon in het origineel hebben gestopt. Zeker aan te bevelen als je deel 1 nog niet kent.

35

STAR TREK, GENERATIONS
STG is een combinatie van interactieve film, flight sim, RPG en shoot'em up. Realisme ten top met waanzinnig uitgebreide controls, ultra veel opties en voortreffelijke gameplay.

36

FIGHTERS MEGAMIX


Een fantastisch spel, dat zeker. Maar ondanks enkele nieuwe characters en moves blijft het een opgewarmd kliekje dat alleen de echte veelvraten zal bekoren.

43

PROFCHECK


Hij is kaal, breed en groot. Hij luistert alleen naar hardcore. Hij is het boegbeeld van de gabbers en hij kwam langs voor een profcheck. The one and only Gabber Piet!

44

OUTDOOR FUN SPECIAL '97
Met veel moeite hebben we onze testers achter hun beeldscherm vandaan kunnen sleuren. Onder het motto 'doe eens iets actiefs' zijn ze aan de slag gegaan om de twaalf coolste outdoor sporten te checken. Ze hebben 't allemaal overleefd en hun bevindingen lees je in onze zestien pagina's tellende Outdoor Special.

LUCKY LUKE


Lucky Luke is weliswaar een platform uit de oude doos maar heeft genoeg kwaliteit om de liefhebbers heel wat middagen bezig te houden.

48

X-WING VS TIE-FIGHTER
Perfecte beelden, opzwepende muziek en levensechte geluid- en lichteffecten garanderen vele dagen en nachten fun voor liefhebbers van Star Wars, flight sims en multiplayer games.

52

MOTO RACER
Bij Mark heeft Moto Racer een plaatsje verworven op zijn lijstje van top race games en dat zegt genoeg.

57

FIFA 64
De verwachtingen waren hooggespannen maar volgens onze voetbalspecialist Skate laat Fifa 64 het qua speelbaarheid behoorlijk afweten.

60

STAR FOX 64
Volgens Thomas is Star Fox 64 één groot knalfeest met waanzinnig veel actie, en graphics waar je botergeil van wordt.

62

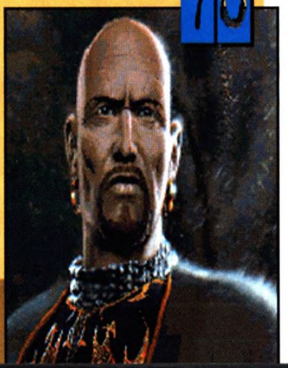
TERRACIDE
Weinig origineel maar absoluut niet slecht gejat. Een lading opties en goodies zorgt voor lekker lang gamen in de stijl van Descent.

64

X-COM, APOCALYPSE
Na UFO: Enemy Unknown en Terror From The Deep is dit het derde deel uit de X-Com serie en volgens Jan zonder meer de beste.

65

DRAGON LORE 2
Bij fanatieke adventure liefhebbers zal het kwijl al langs de mondhoeken gaan lopen: de opvolger van Dragon Lore is uit! En gelukkig stelt deel 2 in geen enkel opzicht teleur.



70

inhoud

Postbus 9805 1006 AM Amsterdam

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

GRANDIOOS UITZICHT

In Power Unlimited van mei kon je twee kaartjes winnen voor het bijwonen van een wedstrijd in de Champions League. Ik was een van die gelukkigen die de kaarten voor de wedstrijd Ajax-Juventus gewonnen had. Ik ben samen met mijn vader naar de Amsterdam ArenA geweest en ik heb een fantastische avond gehad. Het was jammer dat Ajax verloor, maar de plaatsen en het uitzicht waren grandioos! Ik wil jullie dan ook hartelijk bedanken voor die fijne avond die ik samen met mijn vader heb gehad.
Danny Brands, Amsterdam

Graag gedaan. Jullie eigen hoofdredacteur zat er ook. Met een portable telefoon om Louis nog enkele laatste tactische concepten door te bellen. Hij wilde niet luisteren en riep: 'Ben ik nou gek? Of ben jij nou zo dom? Jullie journalisten begrijpen mij niet!' Het gevolg is bekend.

PROFCHECK TE GRABBEL

Tot en met de april-uitgave was Power Unlimited een tof blad. Maar daar is sinds het nummer van mei '97 verandering in gekomen door dubieuze figuren die jullie naam te grabbel gooien.
Waar ik het over heb? Die Profcheck met Anthony Kamerling natuurlijk! Dat Nancy bij het horen van zijn naam in katzwijm valt, wil nog niet zeggen dat wij, toffere klanten, die gevoelens delen. Persoonlijk zou ik wel betere Profcheck-kandidaten kunnen bedenken. Wat te denken van Bas Boon (organisator van kooigevechten) die een spelletje Soulblade doet of laat Klazien uut Zalk eens los op Redneck Rampage.
Brute Hendrik, Tilburg



Hopelijk hebben we 't met Gabber Piet weer helemaal goed gemaakt. Zie pagina's 44 en 45.

HEKEL AAN FIFA

Wat een spelcomputer zeg, die PlayStation! Ik heb er nu al anderhalf jaar van kunnen genieten en ik vind 'm echt fantastisch. Wat een graphics! Wat een geluid! Wat een spellen!
Het liefst speel ik voetbalspellen en racespellen. Fifa '97 is echt geweldig. De spelers zijn veel duidelijker en bewegen veel beter dan in Actua Soccer. Ook kun je bij Fifa de bal veel directer spelen door middel van volleys en kopballen. En dan de keuzes die je hebt in echte teams en spelers!
Het is jammer dat jullie zo negatief zijn geweest over Actua Soccer en Fifa '97. Het lijkt alsof jullie een hekel hebben aan voetbal en het alleen maar mooi vinden wanneer het belachelijk wordt gemaakt. Ik hoop dat jullie bij volgende voetbalspellen voor de PlayStation wat meer aan de echte liefhebber denken en wat dieper op de speelbaarheid kunnen ingaan.
Peter van den Berg, Deurne

Een hekel aan voetbalspellen? Tuurlijk niet. Lees de reviews van Adidas Power Soccer en International Superstar Soccer Pro er maar op na. Over goede voetbalgames voor de PlayStation gesproken....

SONIC GEPLET

Het was schemerdonker toen ik maandagavond met mijn Viper sportwagen op een landelijk weggetje reed met de wind in de haren en een mooie brunette naast me. Ik was tevreden want ik had net een superformifantaweldige krachtige Nintendo 64 gekocht.
Maar opeens knalde ik met een ongelofelijke snelheid van boven de 200 km/u ergens tegen aan. Wat had ik geraakt? Ik stapte voorzichtig uit mijn wagen en zag een vuile kleverige blauwe smurrie onder mijn pas gewassen coupé. Opeens besefte ik dat ik Sonic had overreden. Nu ben ik op de vlucht voor Sega. Wat als ze erachter komen? Help me!
Bart Loosveld, Anzegem, België

Wat dacht je van een nieuwe identiteit, face-lift, vals paspoort en geheim schuiladres? Schiet maar op, want Knuckles is witheet en zint op wraak.

PU UIT HANDEN

Ik zit op m'n kamer rustig Resident Evil te spelen, komt er opeens een luide plof uit de richting van de hal. Ik kijk door het raam van m'n kamer en zie een of andere slonzige gast bij onze voordeur lopen met een heel arsenaal aan blaadjes. Yes! De nieuwe Power Unlimited ligt op de deurmat! Dus ik smijt de joystick spontaan weg, zet de PlayStation en de TV uit en sprint met een rotvaart naar beneden. Ik kijk op de deurmat en... waar is m'n PU? Ben ik spontaan dement geworden?
Nog nabevend van de schrik zet ik de PC aan en start Tomb Raider. Nog geen vijf minuten later komt m'n broertje aankwaken. Omdat hij codes voor Tomb Raider heeft. Dus ik vraag hoe ie daar nou aan komt, waarop hij antwoordt: "Uit de Powel Ulilimed." Dus ik vraag welke Power Unlimited? "Deze!" Zegt hij heel droog, en hij laat me de nieuwste PU zien. Ik ruk dat ding (met alle respect) uit z'n handen, geef hem een onnoemelijke dreun en begin het blad van voor tot achter door te lezen. En zo gaat het nu altijd bij ons thuis.
Ricky 'Ex-Termovreter' Waulthers, Schimmert

Tsja, broertjes... Kun je ma Waulthers niet beter om een extra abonnement vragen? Scheelt jou de stress en je broertje flink wat blauwe plekken.

VOOR HET SLAPEN

Bedankt voor de Lara-poster die bij het meinummer zat. Ze hangt boven mijn bed en elke avond kijk ik er een uur naar voor ik ga slapen.
Maarten Wesselingh, Hazerswoude

Playboy, eat your heart out!

VOOR AAP

Vuile verraders, waarom hebben jullie nog niks over Monkey Island 3 erin staan, terwijl drie maanden geleden in een paar kleine spelbladen al screenshots stonden. Of weten jullie niet wat screenshots zijn? En als jullie niet snel iets over Monkey Island 3 in jullie blad zetten, sturen wij Guybrush Treepwood op jullie af!
Captain Loogie & Meathook, Schoonoord

Oh, we sidderen van angst. Wat zijn we bang! Blader daarom snel door naar de nieuwspagina's voor screenshots (je weet wel, plaatjes) van Monkey Island 3.

PUUR STOM

Allereerst wil ik zeggen dat ik een enorme fan van jullie blad ben en dat ik m'n moeder eindelijk heb kunnen overhalen om abonnee te worden.
Maar even iets anders; ik kreeg de Power Unlimited van mei en ik lees op de voorkant: Rage Racer, Titanic, Re-Loaded, Soulblade, Blood, Turok: Dinosaur Hunter. Dus ik sla de PU open en kijk onder de kolom Nintendo 64:Turok, Dinosaur Hunter op pagina 30. Dus blader ik naar 30. Staat er een preview van Epidemic. Dus zoek ik in de inhoudsopgave naar Epidemic en daarachter staat bladzijde 26. Op pagina 26 staat - juist - Turok. Dus hebben jullie gewoon een vette drukfout ge-



Na de tunnel duikt de weg naar beneden.



maakt en dat is gewoon puur stom.
Jeroen van der Veen, Waddinxveen.

■ Tjonge jonge wat een afgrijselijke blunder. Ed schaamt zich diep en heeft beloofd nooit meer zo'n verschrikkelijke stommiteit te begaan.

VETTE BROL?

Mijn naam is Willem Vrancken. Ik schrijf jullie om een ernstig geval van verraad mee te delen. In mijn saaie school te Genk (België) zijn we met meerdere Power Unlimited-fans die jullie blad met veel plezier bewonderen. Tof toch? Wel nee, sinds enkele maanden heb ik opgemerkt dat verscheidene van deze PU-fans eigenlijk geen PU-fans meer zijn! Ze zijn overgestapt naar een ander computermagazine! Waarom? Volgens deze nerds is PU maar vette brol! Hoezo brol? Mensen die dat zeggen zijn zelf brol. Ze vinden dat PU te weinig goede informatie biedt, dat er maar zelden goede (p)reviews in staan.
Ik vond het mijn taak om jullie deze waardevolle informatie mee te delen en ik vind het jullie taak om in de volgende PU deze jongens eens goed de les te spellen (ik vermeld in deze brief geen namen omdat ze wel weten wie ik bedoel). Ik dank jullie en jullie danken mij!
Willem Vrancken, Genk, België

■ De knokploeg van Power Unlimited is al onderweg. We zullen ze leren! Willem, bedankt voor deze waardevolle informatie. Wij bedanken jou, jij bedankt ons.

TECH TALK

De PlayStation, de N64, de M2 en de aankomende Black Belt zijn de gesprekken van de dag op het net. In de geruchtenstroom rondom de nieuwe Sega spelmachine is men het er nu over eens dat de machine, codenaam: Black Belt, geen Power VR maar een 3DFX (Voodoo) chipset zal gaan bevatten. Over de CPU is nog veel onduidelijkheid maar het gaat waarschijnlijk op Microsoft OS draaien.
De nieuwe PlayStation 2 die in '98 zal gaan komen, is ook een bron van speculaties. Hier zal de CPU een Mips RISC R4000 worden. De 64 Bits (of 128) zal met een 8 Mb Werkgeheugen (1 memory pool) ruimer bedeeld zijn dan de krappe 2 Mb waar we het nu mee moeten doen. Verder met een 4 of 6 speed CD-ROM speler en de nieuwe grafische processors die vele malen sneller zullen zijn dan de originele set. Of de beloofde compatibiliteit met oude PSX-titels er ook werkelijk zal gaan komen, is onduidelijk.
De nieuwe Pentium II heeft op de laatste CeBit de gemoederen danig bezig gehouden. Incompatibiliteit met de bestaande MMX geeft de softwarefabrikanten niet echt veel vertrouwen in de toekomst van de PC. Duidelijk is wel dat de P5 II een machine is die op zo'n 266 Mhz. gaat draaien.
G. Elderhorst, Middelburg

■ Kijk, dat is nou informatie waar we wat aan hebben!

ED DEMENT?



In het aprilnummer werd één miezerige Saturn titel besproken. Hmm, dacht ik na een tijdje gescholden te hebben, het is tenminste wel een super goede; Manx TT!
Maar wat blijkt? Het spel krijgt een magere 7,1! Ik heb Manx TT al meerdere malen gespeeld, bijvoorbeeld in een Arcade en bij meerdere winkels op de Saturn, maar dit spel is toch echt wel meer waard dan een miezerige 7,1. Wordt Ed al dement of zo?
Ivan Mecking, Doesburg

■ Commentaar van Ed: "Beste Ivan. Je hebt helemaal gelijk. Manxx TT is zonder meer het beste racespel dat ooit op de console is verschenen. Fantastische opties, geweldig geluid, ongelofelijke graphics, bijzonder origineel. Kortom, een juweeltje dat iedere Saturn bezitter móet hebben.
NOT!!!!!!!"

DE CLUB

Omdat ik geabonneerd ben op Power Unlimited, kan ik de jeugd van dienst zijn op onze computerclub. Ik zal het even kort uitleggen.
Ik ben lid van de Regionale Computerclub Noord-Holland, afdeling Heerhugowaard. Ik heb samen met mijn vriend en nog een aantal mensen de spelletjeshoek onder mijn hoede. Wij zorgen er namelijk voor dat iedereen achter de spelcomputer kan, zonder dat er gevochten wordt. Dat gebeurt via een tijdlimiet. De kinderen mogen 25 minuten samen met een ander achter de computer, daarna wordt er gewisseld. Onze clubmiddag begint om 13.00 en eindigt om 17.00 uur. Twee keer per jaar organiseer ik een spellenwedstrijd, die iedere keer aardig wordt bezocht, niet alleen door de deelnemers, maar ook door publiek. Jullie blad heeft mij hierbij goed geholpen.
Jacoline Barleeus Garrelfs, Heerhugowaard

■ Ja lieve mensen, de Power Unlimited-lezers vormen één grote familie. Wij erg blij met dit soort initiatieven. Het wachten is nog op een gameskamp, spel-survivalweekend, en power barbecue.

Yo! Kunst



Jeroen Fikkert, Wierden


K. Adridu, Mukma



Marc Lichtendonk, Hoogeveen


Lonneke Geerlings, Noordwijkerhout


Robert Buurke, Veendam

SKATE DOET SONY

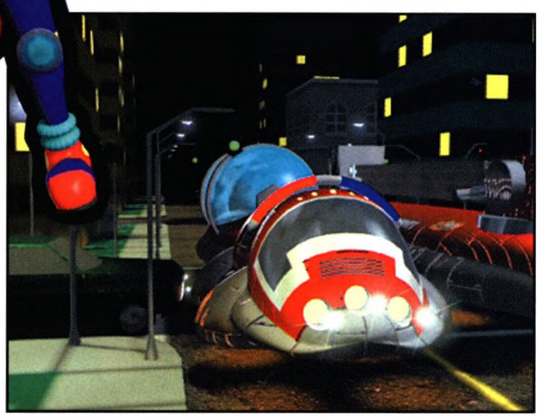


Het leuke van persreisjes is (naast de gratis vliegreizen, diners, drankjes en luxe hotelkamers) het feit dat je naar games kunt kijken die nog bijna niemand gezien heeft.

Zo werd Power Unlimited kort geleden uitgenodigd voor een bezoek aan het Sony-kantoor in Londen. Na een korte introductie door een van Sony's hotshots, kreeg ik al vlot de eerste game voor mijn kiezen: **Rapid Racer**. In deze speedboat-achtige waterracegame zit zo'n 2,5 jaar aan arbeid en nog is-ie niet af! Het hoe en waarom werd al snel duidelijk. De kwaliteit van de graphics (60 frames p/sec.) is dermate hoog, dat er nogal wat van de capaciteiten van de console wordt gevraagd. Met verscheidene speedboats kun je racen op verbluffend mooie locaties en in de mooiste, meest woeste wateren die ik ooit op de PSX gezien heb. Om nog maar te zwijgen over de speelbaarheid van het spel.







BLUSSEN, REDDEN & NEKKEN

Vervolgens werden we gedirigeerd richting een andere speltitel in voorbereiding: **Roscoe McQueen**.
Roscoe is zo'n typische Amerikaanse held. Blonde kuif, goed gespierd, rood wit blauw pakkie aan, je kent het wel. Deze gozer werkt voor een reddingsbrigade, en nu blijkt er een torenhoog computergestuurd gebouw in de hens te staan. Roscoe to the rescue dus, waarbij het de bedoeling is dat je branden blust, mensen redt en robots nekt. Aardig concept, maar deze 3D arcade/action game heeft naar mijn mening niet genoeg spanning in zich om uit te groeien tot een topper.

KLAPPER

De laatste game die we checkten was **MediEvil**, een 3D-action/adventure game die shoot'em up acties combineert met verkenningswerk en puzzels. Je zou MediEvil een soort driedimensionale Ghosts & Goblins anno 1997 kunnen noemen, in een sfeertje waar The Addams Family nog een puntje aan kan zuigen. Het programmeursteam van Millenium is pas in september '96 begonnen aan deze game, maar het resultaat (ongeveer voor 75 procent af) is niet voor de poes. De graphics zijn heerlijk, de speelbaarheid is top en de sfeer die MediEvil uitademt is ronduit fantastisch. Dit spel zal rond kerstmis uitkomen, en geloof mij maar als ik zeg dat dit op de valreep van het jaar nog een absolute klapper zal worden.

SKATE

QUAKE 2 IN VOORBEREIDING





Echte Quakeheads hebben hun favoriete game natuurlijk al van voor naar achter uitgespeeld. Ook de on-line-variant van Quake zal voor hen niet veel verrassingen meer te bieden hebben. Het wordt dus tijd voor een vervolg. Id Software is inmiddels hard aan het werk met Quake 2. De bedoeling is dat er allerlei radicale veranderingen worden aangebracht, maar het is nog te vroeg om hier iets zinnigs over te melden.

DEATHMATCHES

Volgens de geruchten zijn de levels niet alleen uitgebreider dan in deel 1, maar zien ze er ook heel anders uit. Zo kun je waarschijnlijk tussen levels heen en weer reizen. De monsters worden nog lelijker en er komt een nieuwe multi-player optie, die misschien een 'capture the flag' mogelijkheid krijgt.
Wel zeker is dat je met maarliefst 32 spelers Deathmatches kunt gaan spelen. De release is voorlopig gepland voor eind 1997.

BAS

UITSLAG

MDK wedstrijd

Zelden is er zo enthousiast gereageerd op een weggeefactie in Power Unlimited, als bij de wedstrijd rond het PC-spel MDK.

De volgende gelukkigen hebben hun versie van MDK inmiddels in huis: Joost van Aarde (Dongen), Kees van Kooten (Valkenswaard), Martijn Hoogenbosch (Den Burg), Benny Looman (Wamel), Mike Rasscheardt (Overmere), Erik Verspaget (Eindhoven), R.H. Kompier (Almere), Edwin Donderwinkel (Hoofddorp), Tonnie Rekveldt (Hoogeveen), Sebastiaan Dijkstra (Arnhem), Jeffrey van Zweeden (Vlissingen), Reinier Flaes (Portugaal) en Kevin Huysmans (Leest).



NUDE RAIDER

Zelden is er zoveel publiciteit over een fictief spelkarakter geweest als rond Tomb Raider's Lara Croft.

Tomb Raider is niet alleen een van de best verkochte games van de laatste twaalf maanden (deel twee volgt in november), maar mevrouw Croft is ook buiten het spel om een eigen leven gaan leiden. Zo is ze bijvoorbeeld te zien tijdens de PopMart-concerttour van U2 en op internet wemelt het van de Lara Croft-sites.
Verder wordt er zo driftig gespeculeerd over cheatcodes waarmee je Lara zonder kleren kunt laten spelen (volgens ons bestaan die codes helemaal niet), dat enkele slimme cyberdudes hier een voorschot op hebben genomen.
Het gevolg is dat er op het net vele plaatjes circuleren van een naakte Lara in 'Nude Raider.' Je zult begrijpen dat wij van Playboy Unlimited je dit beeld niet willen onthouden. Al was het maar om alvast inspiratie op te doen voor de grote Lara Croft tekenwedstijd op pagina 39. Blader snel door!



Outdoor fun SPECIAL '97

Dit zomernummer van Power Unlimited staat voor een groot deel in het teken van onze unieke Outdoor Fun Special.





Onder het motto 'zet deze zomer de spelcomputer uit en ga maar eens echt iets leuks doen', beschrijft jullie eigen PU-redactie een twaalftal hippe buitensporten (skateboarding, inline skating, bungee jumpen, surfen, wandklimmen, mountain biking, beach volleybal, karten, vliegeren, vissen, basketbal en straatvoetbal).
Bij een dergelijke special hoort natuurlijk ook een leuke weggeefactie. Daarom kunnen we in samenwerking met firma JanSport maar liefst tien coole rugzakken verloten onder snelle inzenders. Het gaat om vijf exemplaren van de In-Line Pack (winkelwaarde 199 gulden) en vijf stuks van de Blade Hauler (waarde 119 gulden).
Voor wie het nog niet weet, JanSport is de grootste rugzakkenfabrikant ter wereld. Men claimt dat een op de vier college-studenten in Amerika met een rugzak van deze firma rondloopt. De Blade Hauler en In-Line pack zijn van een dusdanige goede kwaliteit, dat JanSport er een levenslange garantie op durft te geven. De rugzakken worden onder andere verkocht bij de Bijenkorf, America Today, Perry Sport en Bever Sport.
Wil jij zo'n hippe Blade Hauler of In-Line Pack? Stuur dan onder vermelding van 'JanSport rugzak' een briefkaartje naar Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. E-mailen mag ook: power@bpa.nl.
Vergeet je naam, adres en telefoonnummer niet.



FORMULA 1 '97 IN BEELD

Uit in september, maar nu al vast in Power Unlimited: het eerste beeld van Formula 1 '97, de langverwachte opvolger van het populairste (Formule 1) racespel voor de PlayStation. Warm die motor maar vast op!



HET GEHEIM VAN DARK EARTH

Mindscape brengt binnenkort een nieuw actie-adventure uit onder de naam Dark Earth.







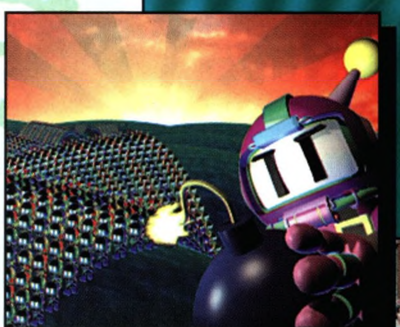
In de 23e eeuw is de Aarde verwoest door enorme meteoren en wordt onze planeet gehuld in een gigantische wolk van as, vuil en giftige stoffen. Al het zonlicht is verdwenen, zodat er een nieuwe ijstijd ontstaat. Slechts 1,4 procent van de mensheid overleeft de ramp en sticht een serie nieuwe steden, hoog in de bergen, die ze Stallites noemen. In deze Stallites heerst een nieuwe religie, gebaseerd op het aanbidden van de zon. De Zonnegod heet Great Solar.

MIX

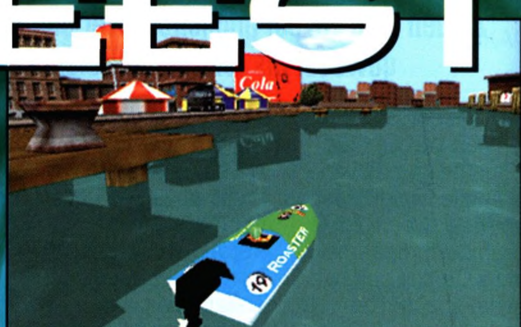
In Dark Earth speel je Arkhan, een 'guardian of fire' (een soort elite krijger) die het geheim moet ontrafelen van de alles verzwelgende donkere wolken.
De wereld van Dark Earth is een mix van Middeleeuwen en science fiction. Arkhan zal af moeten dalen in de Dark Lands waar vele gevaren en gemuteerde wezens op hem loeren. Hij zal moeten vechten met 'ouderwetse' wapens als bijlen, zwaarden, lansen maar ook met machinegeweren en pistolen. Een vroege alpha versie toonde ons een spel met ongekend mooie graphics, schitterende lichteffecten en volledige bewegingsvrijheid. Meer over Dark Earth in de volgende Power Unlimited.

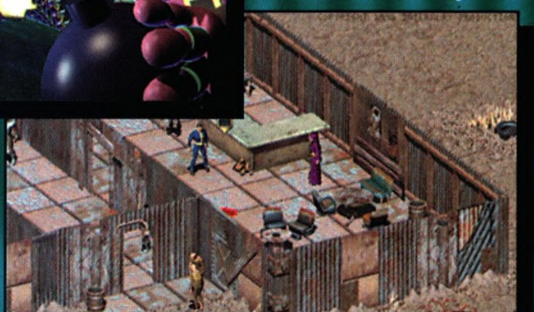
JAN

INTERPLAY VIERT FEEST



Kort geleden gaf Interplay een feestje in Keulen om te vieren dat het goed gaat met de verkoop van hun spellen, maar ook om de pers te laten kennismaken met de games die ze de komende tijd voor ons in petto hebben.





Omdat Interplay topgames als MDK en Redneck Rampage op haar naam heeft staan, was ik erg benieuwd naar de line-up voor de tweede helft van 1997. De nadruk lag vooral op **Starfleet Academy**. Iedereen die er altijd al van heeft gedroomd om een 'ensign' te worden, kan nu het ultra zware trainingsprogramma doorlopen. Prachtige graphics, geweldige gameplay, clips uit de originele Star Trek films en een 3D-omgeving zorgen voor een realistisch spel.
Atomic Bomberman is de geheel nieuwe PC versie van dit populaire spel. En ik denk dat deze versie nog veel meer fans zal krijgen dankzij de veel mooiere graphics en level- en character-editor mogelijkheid.
Fall Out is een Diablo-achtig spel, echter veel realistischer. In een, door oorlog vernietigde wereld, vecht je tegen mutanten en ben je op zoek naar overblijfselen van een oude beschaving. De gameplay is in ieder geval erg soepel, zo bleek na een uurtje spelen.
Verder heb ik even staan kijken naar een nieuwe versie van **Earthworm Jim** die binnenkort op de PC, PlayStation en de N64 uitkomt. Dit keer is hij helemaal in 3D, met nog meer levels en mogelijkheden.
Met **Power Boat** kun je Formule 1-racen op het water. Heftige sprongen, hardcore salto's en waanzinnige crashes.
In **Die By The Sword** vecht je in een 3D omgeving tegen slimme tegenstanders. Daarbij is het mogelijk om je eigen vechtstijl en moves te programmeren.

BAS


PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
Exhumed isn't just another Doom game, it's totally original! PLAY MAGAZINE
Exhumed rules the 3D shooting/exploration genre. SEGA SATURN
Exhumed
BMG INTERACTIVE
PlayStation


SONY PLAYSTATION
BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN™
SUCCUMB TO YOUR DARKER SIDE
"The best action adventure game since Tomb Raider."
MEAN MACHINES PLAYSTATION
"A game so chilling that you need gloves to play it."
PlayStation
CRYSTAL DYNAMICS™
Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Blood Omen: Legacy of Kain and related characters are trademarks of Crystal Dynamics.© 1997 Crystal Dynamics. All rights reserved. Dystributed by BMG Interactive.
QUALITY PRODUCT
BMG INTERACTIVE
François Rigasquare 30 b.8, 1030 Brussels

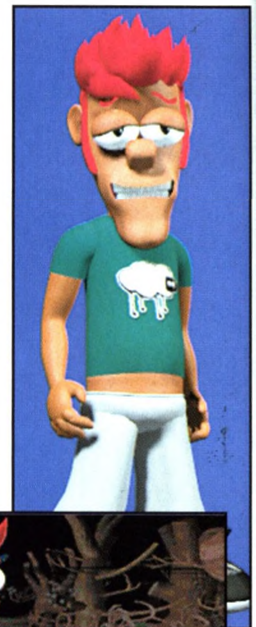
GRIEZELEN IN THE QUIVERING

In het februarinummer van dit jaar werd-ie al even genoemd: The Quivering, een horror PC-adventure van Gametek.

Bleef het toen nog bij een korte vermelding, inmiddels hebben we al een speelbare demoversie kunnen bekijken. Je moet bij deze adventure niet aan een game van het kaliber Phantasmagoria of Harvester denken, maar meer aan een spel in cartoonstijl waarbij naast veel gegriezel ook te lachen valt.

Je speelt de rol van Josh, het neefje van de geflipte geleerde Oliveti Franken-stamp. Je oom is door een bad guy veranderd in een raaf en je moet ervoor zorgen dat hij weer normaal wordt.







GRIEZELIG GOED

Je zoektocht voert je langs vele spooky locaties zoals een mistig moeras, een stoffige piramide, een verlaten hotel, een levend spookhuis en een martelkamer. Vanzelfsprekend wordt Josh overal belaagd door talloze monsters, geesten en andere gedrochten.



Qua sfeer deed het mij een beetje denken aan Maniac Manson (deel 1). Houd The Quivering dus in de gaten, want dit belooft een griezelig goed spel te worden.

JAN



STUNTEN OP DE A2

De snelweg tussen Amsterdam en Maastricht - beter bekend als de A2 - is een ware nachtmerrie voor iedere automobilist die van opschieten houdt.





Tijdens de spitsuren slibt de A2 dicht door kilometerslange files en als het al een keertje rustig is, dan ligt 'oom' agent dagelijks op de loer. Kortom, temporijden is er dus niet bij. Tot nu toe dan, want Davilex heeft een racespel gemaakt waarmee je je naar hartelust kunt uitleven op de A2. Probeer zo snel mogelijk van Amsterdam naar Maastricht en terug te rijden en loop daarbij zo min mogelijk schade en boetes op.

In de PU van volgende maand een uitgebreide review van A2 Racer.

BRUCE WILLIS ALS PARTNER

Dit najaar brengt Activision een nieuwe PSX-spel uit dat de titel Apocalypse zal meekrijgen. Het bijzondere aan Apocalypse is dat er een speciale rol is weggelegd voor Hollywood-hero Bruce Willis. De allerlaatste 'cyberscanning' en 'motion capture' technieken zijn toegepast om Bruce zo realistisch mogelijk in het spel te krijgen.



De bedoeling is dat heer Willis zich opwerpt als de partner van de speler en hem helpt bij de talloze schiet- en vechtsituaties. Een actiespel voor de echte 'die hards' dus.

MONKEY ISLAND 3



In september moet het derde deel van Monkey Island uit de fabrieken rollen.

Een bij voorbaat belangrijke gebeurtenis, want Monkey Island 1 & 2 behoren tot de meest populaire adventure games aller tijden. Omdat de eerste twee delen van Monkey Island uitkwamen toen Power Unlimited nog niet bestond, hebben we nooit de kans gehad om een van beide delen te bespreken, maar dat gaan we vanaf deel drie natuurlijk even goedmaken. Om je vast in de stemming te brengen, tonen we je hier alvast enkele screenshots uit het spel. Wordt vervolgd.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Zoals ieder jaar ligt het zomernummer van Power Unlimited twee maanden in de kiosken. Dat betekent dat het volgende (september) nummer van jullie favoriete gamesmagazine pas weer op 25 augustus zal verschijnen.

Maar je wachten wordt beloond met weer een uitgebreid aanbod aan game-reviews. Wat dacht je van Dungeon Keeper (PC, zie afbeeldingen), Conquest Earth (PC), Sand Warriors (PC), A2 Racer (PC), Yoda Stories (PC), Harvest Of Souls (PC), Arc Of Time (PC), Dark Earth (PC), War Gods (N64), Killer Instinct Gold (N64), Wave Race (GB), Wild Arms (PSX), Battle Arena Toshinden 3 (PSX), Descent 2 (PSX) en een uitgebreid verlag (inclusief gloednieuwe games) van de toonaangevende E3 gamesbeurs in Atlanta, USA.





de redactie

Zoals ieder jaar kijkt de Power-redactie vreselijk uit naar het dubbeldikke zomernummer. Niet omdat er van die leuke verhaaltjes in staan, maar wel omdat dit het moment is waarop onze spel-specialisten eindelijk op vakantie kunnen.



BAS
Ik ga voor de bossen van de Belgische Ardennen. Ik weet een leuk hotelletje in Dinant en het bier is daar geweldig. Trouwens, loop nooit te dicht langs het kasteel van Dinant, want er valt nog weleens een steen naar beneden.



ED
Ik ga niet meer op vakantie. Het gebeurt me namelijk geen tweede keer dat ik daardoor een spel als V-Rally aan m'n neus voorbij zie gaan. Hoogstens een weekendje naar Dinant ofzo. Ik hoorde iets van een hotelletje met heerlijk bier...



MARK B.
Voor mij is het leven in Nederland één grote vakantie. Morgen naar Madurodam, overmorgen de Efteling, volgende week Sanders Meubelstad.



ANDREAS
Ik heb net een nieuw huisje gekocht, dus het zal wel Zandvoort worden. Of de Belgische Ardennen. Ik heb gehoord dat het Kasteel in Dinant vol verrassingen zit!



JAN
Ik heb een hekel aan vakantie, dan kan ik geen spellen testen. Ik heb trouwens net m'n verlanglijstje met nieuwe games gemailed. Ik hoop dat jullie alle 367 titels voor mij willen aanvragen. Anders verveel ik mij zo.



KEES
Traditie is traditie. Zweden natuurlijk! Daar kun je trouwens heerlijk vissen. Mooie sport, moeten we eens een verhaaltje over schrijven!



RUBEN
Ik ga op werkvakantie naar Jamaica. Als Amsterdams topproducer verwacht ik deze zomer een geweldige comeback van de reggae. Ja man, lekker swingen, man!



SKATE
Vakantie? Ha, Ha, Ha! Eerst een bank overvallen, dan praten we verder. Ik stuur wel een ansicht vanuit de Belgische Ardennen.



BJØRN
Mijn vakantiebestemming? Vertel ik niet, ik wil rust en stilte om mij heen. Ik ken in ieder geval een leuk stadje met koel bier en een erg mooi kasteel dat nog niet door de toeristen is ontdekt.



THOMAS
Er gaat niks boven duiken in Egypte. Nog even en ik kan een antiekwinkeltje beginnen.



NANCY
We wachten nog altijd op haar kaartje uit Zuid-Frankrijk. Ze zou toch niet via Dinant terug zijn gereden en gedacht hebben 'kom, laat ik dat oude kasteeltje eens van dichtbij bekijken?'

power unlimited's

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64
Turok: Dinosaur Hunter (mei) 9,9
Blast Corps (juni) 9,8
Human Grand Prix (juni) 9
Doom 64 (juni) 8,5

SATURN
Die Hard Arcade (april) 8,8
Sega Ages (april) 8,6

PLAYSTATION
Soul Blade (mei) 9,4
Final Fantasy VII (juni) 9,3
Perfect Weapon (mei) 8,8
Int. Superstar Soccer Pro (mei) 8,8
Sentient (april) 8,7
The City Of Lost Children (april) 8,6
Total NBA 97 (juni) 8,5
Rally Cross (juni) 8,5
Tempest X3 (juni) 8,5
Exhumed (juni) 8,4
Rage Racer (mei) 8,4
Persona (juni) 8,3
Namco's Museum Pieces 3 (april) 8,3
Vandal Hearts (juni) 8

PC CD-ROM
Beavis & Butt-head (juni) 13,2
Diablo (april) 9,3
Redneck Rampage (mei) 9,1
Theme Hospital (mei) 9,1
Carmageddon (juni) 9
Blood (mei) 9
City Of The Lost Children (april) 9
Exhumed (juni) 8,8
Interstate 76 (juni) 8,8
Versailles (juni) 8,6
Stars (mei) 8,5
Atlantis (juni) 8,5
Strikepoint (mei) 8,5
Wrecking Crew (mei) 8,3
SimCopter (mei) 8,3
Test Drive Off Road (april) 8,3
NBA Live 97 (april) 8,3
UEFA Champions League (april) 8,3
Banzai Bug (juni) 8,2
Terracide (mei) 8,2
Outlaws (juni) 8
Die Hard Trilogy (mei) 8
NHL Face Off 97 (april) 8
Evidence (april) 8
Ar'Kritz (april) 8
Magic The Gathering (april) 8

MACINTOSH
Conquest Of The New World (april) 8,6

NINTENDO POWER top 10



1. (-) Wave Race 64 (N64)
2. (4) Star Wars 64 (N64)
3. (3) Lufia (SNES)
4. (8) Mario Kart (SNES) (budget)
5. (1) Turok Dinosaur Hunter (N64)
6. (6) Super Mario 64 (N64)
7. (-) Donky Kong Country 1 (GB) (budget)
8. (2) FIFA 64
9. (7) Pilot Wings 64 (N64)
10. (9) Star Wars (SNES)

SONY PLAYSTATION POWER top 10



1. (9) Porsche Challenge
2. (-) Soul Blade
3. (5) Formula 1
4. (-) Need For Speed 2
5. (4) FIFA Soccer '97
6. (8) Destruction Derby (Platinum)
7. (-) Rebel Assault 2
8. (2) Crash Bandicoot
9. (-) Micro Machines V3
10. (-) Suikoden

PC CD-ROM POWER top 10



1. (1) Red Alert
2. (2) Red Alert: Counter Strike
3. (4) F1 Grand Prix 2
4. (-) Need For Speed 2
5. (-) Redneck Rampage
6. (-) A2 Racer
7. (-) Outlaws
8. (7) Theme Hospital
9. (-) Pinball Power Games
10. (-) Rayman

SEGA SATURN POWER top 10



1. (-) Bomberman
2. (7) Torico
3. (10) Fighting Vipers
4. (-) Dragon Heart
5. (-) Three Dirty Dwarves
6. (-) Formula 1
7. (-) Bug Too
8. (8) FIFA Soccer '97
9. (2) Tomb Raider
10. (-) Mass Destruction



THE NEW DIMENSION OF FUN

N64: The ultimate platform for 3D platform games, 3D role playing games, 3D sports, 3D adventures and other mind-blowing 3D simulations!

over 100 games in progress

SCRE



Wes Craven is een van de weinige filmmakers die mensen echt bang kan maken. Niet eens omdat z'n films zo verschrikkelijk eng zijn, maar juist omdat er meestal een hoop humor in zit (dan komt het enge harder aan). En de killers zijn geen monsters maar bijna sympathiek. Ik bedoel, Freddy Krueger is een behoorlijk coole slachter.

SERIAL KILLER

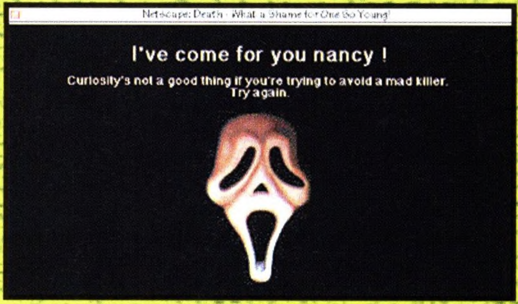
Zo, nu mijn mening over Craven duidelijk is, gaan we het over z'n nieuwste film hebben. Scream! gaat over een groepje verwende Beverly Hills nine-o-something tieners. Het leven bestaat voor hen uit rondscheuren in te dure auto's en feesten. En tussendoor gaan ze ook nog naar school. In hun rustige stadje begint een serial killer z'n eigen feestje. We hebben het hier niet over een gewone moordenaar, maar over iemand die z'n slachtoffers van keel tot navel opensnijdt en ze aan hun eigen ingewanden ophangt. Voor het zover is, speelt de killer spelletjes met z'n slachtoffers door ze op te bellen en vragen te stellen over enge films (wie was de moordenaar in Halloween?). Een fout antwoord betekent een langzame, pijnlijke dood.
Aan het begin van Scream! overkomt Drew Barrymore dit en reken maar dat je na die openingscene 'in' de film zit.



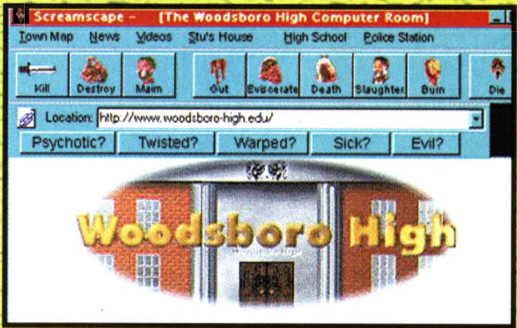
VOLGENS DE REGELS

De kids vinden het ondertussen allemaal wel grappig; eindelijk gebeurt er iets spannends, en wanneer de avondklok wordt ingesteld, zien ze dat als goede reden voor een feestje. De enige die zich zorgen maakt is Sidney. Zij wordt constant opgebeld en weet daardoor dat de moordenaar achter haar aan zit.

SHORTS



De laatste tijd wordt voor bijna elke film een site op het Web gezet. Meestal zijn ze de moeite van een klik niet waard, maar sommige hebben wel iets origineels te bieden, zo ook de film **Scream!** Bij www.screamuk.com kun je op zoek gaan naar een serial killer die ergens op de site rondhangt.
Om aanwijzingen te verzamelen kun je op de school rondhangen, bij het politiebureau rondneuzen en de FBI database gebruiken. Kijk dat zien we nou graag; een site waar iets te doen is.

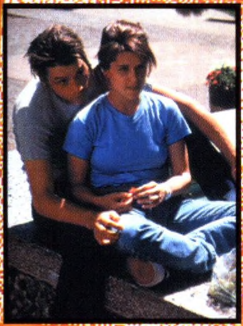




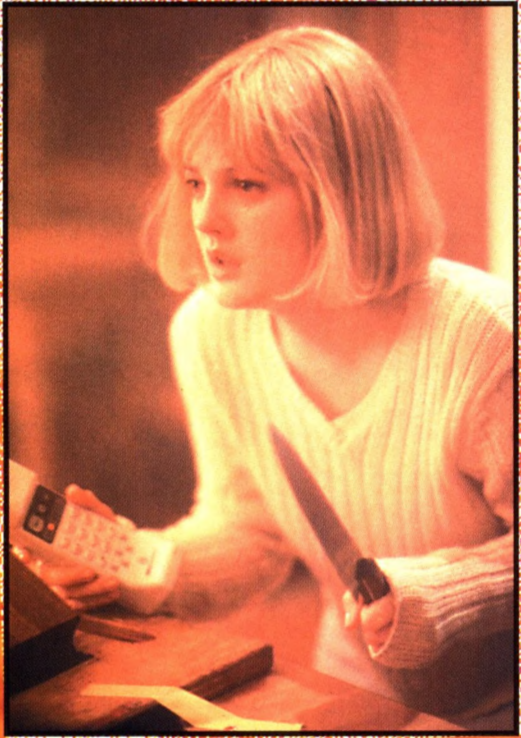
Begin augustus gaat de **nieuwe Batmovie** in Nederland draaien. Arnie doet deze keer ook mee als Mr. Freeze en krijgt hulp van Uma Thurman in de rol van Poison Ivy. Ook Batman en Robin hebben versterking en wel van Batbabe Alicia Silverstone. Batfreaks die niet tot 7 augustus willen wachten, kunnen terecht op **www.batman-robin.com**. Op deze site vind je, naast een hoop goodies, ook de voertuigen van de vijf hoofdrolspelers. Stap in en navigeer via het dashboard naar de eigen site van eigenaar van het voertuig. Zo zie je Gotham City door de ogen van een held of schurk (of beiden).
www.batman-robin.



AM!



Het leuke van Scream! is dat Craven alle horror-clichés belachelijk maakt. Een van de jongens is geobsedeerd door horrorfilms. Hij heeft ze allemaal gezien en kent de wetten der horror. Als bijvoorbeeld een meisje de kamer verlaat en zegt dat ze zo terug is, weet hij dat ze doodgaat. Dat hoort zo in griezelfilms. De Scream!-moordenaar houdt zich ook keurig aan die regels.
Het enge van Scream! zit in het freaky masker dat de moordenaar de hele film draagt waardoor iedereen in de film de dader kan zijn. Pas aan het eind kom je te weten wie er achter het masker zit. En geloof me, het is niet wie je dacht dat het zou zijn.
Draait vanaf 26 juni.



WEGGEVERTJE

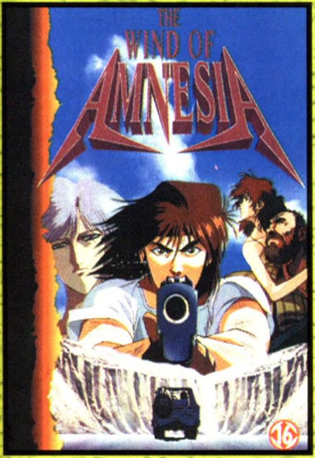
Howard Stern is het grote voorbeeld van hoe een gek wereldberoemd en rijk kan worden. Stern is begonnen als radio talk show host waarin hij de meest absurde dingen bespreekt (zoals z'n fascinatie voor lesbische vrouwen). Hij heeft dagelijks zo'n 18 miljoen luisteraars en verschijnt 's avonds ook nog in z'n eigen tv-show.



In de film **Private Parts** wordt Stern's levensverhaal verteld en speelt hij zelf de hoofdrol. Het is een erg grappige film geworden, waarin Stern laat zien hoe erg gefrustreerd hij eigenlijk is en hoeveel geld het hem heeft opgeleverd daar 'on air' over te praten.
Ter ere van de introductie van Stern in nuchter Nederland geven we mousepads weg aan de eerste 10 PU-lezers die ons een kaartje met de URL van Stern's website sturen.



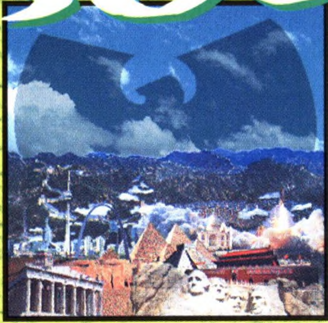
com is erg mooi, dus ook zwaar en duurt een eeuwigheid om te downloaden, maar die tijd is het wel waard!



Eindelijk weer eens nieuws van het Mangafront. Hoewel **Wind of Amnesia** niet echt is wat ik onder een manga versta. 'Een sc-fi road-movie met moraal', staat op de inlay en als je een soort Mad Max verwacht, moet ik je teleurstellen. In Wind of Amnesia heeft een geheimzinnige wind het geheugen van de mensheid weggevaagd. Niemand kan meer praten, schrijven of autorijden en iedereen leeft op z'n instinct. Alleen Wataru weet nog wat er gebeurd is, omdat hij via computers een deel van z'n geheugen terug heeft gekregen.
En om de mensheid opnieuw op te voeden reist hij van San Francisco naar New York, in de hoop onderweg mensen die willen leren, mee te krijgen. Veel moraal, veel road, maar niet zoveel sci-fi.
Nu te koop: ƒ 29,95

De Rotterdamse grootbeeldbioscoop IMAX heeft een nieuwe film. **Super Speedway** vertelt het verhaal van Mario en zoon Michael Andretti; Indy car racers en levende legendes (Mario in elk geval).
De camera volgt het tweetal (ook in de Indies) tijdens het testen van een nieuwe wagen voor Michael.
Super Speedway draait van 26 juni tot eind december om 14.00 en 16.00 uur.

SOUNDS



Wu-Tang Forever heet de tweede CD van de hele Clan. En hoewel de audio-CD erg goed is, was ik een beetje teleurgesteld over het enhanced gedeelte. De graphics zijn wel oké (veel zwaarden), maar er zit veel herhaling in de ROM en behalve kijken valt er niet zoveel te doen.
De Wu-Mansion bestaat uit acht kamers, een voor elk Clan-lid (behalve RZA). In elke kamer word je begroet met een audioboodschap, kun je een id plus foto bekijken en soms een albumhoes. Nadat je ze allemaal bezocht hebt, mag je naar de kelder waar RZA z'n studio heeft. Hier staat de Wu-console die je kunt gebruiken om (gedeelten van) videoclips te bekijken. Ook is er een geheim gedeelte waarvoor je een password nodig hebt (te vinden op de website van de Clan). Alles bij elkaar niet echt wereldschokkend. Maar ook zonder multimediagedeelte is Wu-Tang Forever het kopen waard. **www.loud.com/wu/wu.html**




Ik lig...


op kop...


Kleine autootjes maken flinke brokken.


letterlijk dan!

V-RA

POWER TIP

Net voor deze pagina naar de drukker ging, kwam er een nieuwe bèta versie van V-Rally binnen. Hoewel ik geen tijd meer had om 'm uitgebreid te checken, zag ik nog wel dat je nu ook in Zweden kunt racen. Nog meer tracks dus!

Omdat racespecialist Ed na een welverdiende vakantie niet in staat was om alle nieuwe racegames onder de loep te nemen, mocht ik me ontfermen over V-Rally. Zeker weten dat Ed z'n trip geannuleerd had als hij deze bèta-versie eerder onder ogen had gekregen.

PIJN IN 'T HART

Toen ik de PU-testruimte binnenkwam stonden de bolides van V-Rally al ronkend en blinkend op het beeldscherm en kwam Ed met een droevige blik naar buiten. "Ik heb 'm alvast een beetje getest voor je," mompelde hij. "Ik wou dat ik 't niet zo idioot druk had. Shit man; it's all yours." Het was duidelijk dat hij met pijn in z'n hart afstand moest doen van een spel dat zonder meer hoge ogen zal gooien bij alle raceliefhebbers. Want (en ik loop nu een beetje vooruit op mijn verhaal), V-Rally is ronduit beestachtig te noemen. Om dat te kunnen zien en voelen, hoef je echt geen expert te zijn.

VERRASSING

Ik had net twee racegames getest waarvan de ene redelijk te pruimen was en de andere wat mij betreft aan de honden gevoerd kon worden. Dat ik op de valreep deze virtuele rallygame voor m'n kiezen kreeg, was dan ook meer dan een aangename verrassing.
Nu zullen jullie wel benieuwd zijn wat er dan allemaal zo dope is aan deze game. Nou, daar kan ik wel even over uitweiden, hoor! Wat te denken van de eenentwintig totaal verschillende parcours, zo'n acht rallycars die je tot je beschikking hebt en een uiterst realistische gameplay. En dat is nog maar het topje van de te racen ijsberg.

IN DE MODE

Renault, Citroën, Mazda; het is slechts een greep uit de diverse automerken die vertegenwoordigd zijn in V-Rally.
Elke wagen heeft uiteraard zijn eigen kwaliteiten. Zo zijn de kleinere wagens over het algemeen wat trager dan de grotere bakken, maar hebben ze wel het voordeel dat ze een stuk wendbaarder zijn.
Met deze auto's kun je vervolgens aan de slag in de Arcade-, Championship- en Time Trial-mode. De Arcade-mode geeft je de mogelijkheid om, samen met drie tegenstanders, achttien van de eenentwintig parcours af te werken. Deze mode is op zijn beurt weer onderverdeeld in drie levels: easy (vier parcours), medium (zes) en expert (acht).

ZON, SNEEUW EN REGEN

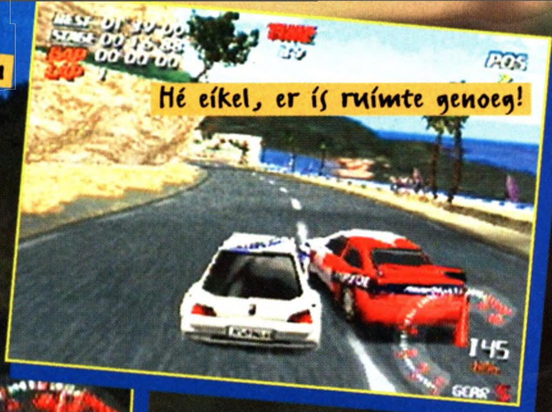
Het easy level brengt je naar Corsica, Indonesië, Engeland en Afrika. In het medium level ontbreekt het Indo-parcours, maar kun je je wel uitleven in de Franse Alpen, Nieuw Zeeland en Spanje. De overige landen van het easy level zijn ook hier weer aanwezig, maar nu met totaal andere trajecten en weersomstandigheden. In het altijd lastige expert level komt hier nog een Alpenparcours bij en is Indonesië ook weer in the house.
En echt, alles klopt gewoon. Zo is het op de Engelse lokaties altijd mistig of regenachtig, terwijl 't in het Alpengebergte behoorlijk sneeuwt en het in Spanje (hoe kan het ook anders) heerlijk zonnig is.

OVERLEVEN

Dan hebben we nog de Championship, waarbij je drie trajecten per land zult moeten overwinnen, maar in eerste instantie moet leren overléven. Hier zijn eenentwintig parcours, verdeeld over zeven landen, aanwe-



Het licht van de koplampen heb je hard nodig.



Hé eikel, er is ruimte genoeg!



Even wat handtekeningen uitdelen.



Even gas terug in de tunnel.





Kies je favoriete splitscreen.

LLY



Remmen! De olifant is een beschermde diersoort

zig. Niet gering, hè? Ook in de Time Trial zijn alle eenentwintig parcours te kiezen en is het de uitdaging om steeds weer je snelste rondetijden te verbeteren. Zoals je ziet zijn alle noodzakelijke ingrediënten voor een goede rally game aanwezig.
Ik besluit simpel te beginnen en allereerst het parcours van Corsica bij een prachtige zonsondergang in de Arcade-mode te checken. Gezien de vele korte bochten die zich in dit heuvelachtige gebied bevinden, lijkt het me verstandig om met een kleine, wendbare auto aan de start te verschijnen. Hmmm, het Peugeotje lijkt me wel geschikt. Let's go!

GRANDMASTER ED

Mijn eerste ritten verlopen zeer moeizaam. De besturing is totaal anders dan ik gewend was van bijvoorbeeld Formule-1 racegames (hoewel ik deze twee takken van sport natuurlijk niet over één kam mag scheren). Godzijdank kreeg ik na een aantal rondjes de 'feel' met de rijstijl, en wist ik steeds snellere rondetijden neer te zetten. In het begin ging ik meer dan eens over de kop doordat ik door een tegenstander de berm in werd geduwd of een haarspeldbocht iets te nonchalant nam, later wist ik er door de remtoepassingen (voet- en handrem) een stuk beter mee om te gaan.
De competitie begon steeds meer achter te raken en al snel werden ook de andere easy mode-parcours een prooi voor me. Het lukte allemaal aardig moet ik zeggen, hoewel ik bij de medium- en expert levels duidelijk ervaring tekort kwam.
Ach ja, oefening baart kunst is het bekende cliché. Denk maar niet dat onze eigen grandmaster Ed de kneepjes van het vak in een halfuurtje leerde.

CLASSIC MATERIAL

De programmeurs die voor Infogrames bezig zijn geweest met dit spel, moeten ongetwijfeld binding hebben met deze tak van sport. Zelden heb ik een rallygame gezien die zo realistisch oogt en speelt.
Het niveau van de graphics is bijzonder hoog (en dat voor een bèta-versie die pas voor ongeveer zeventig procent af was). De opbouw van de achtergronden verloopt (nog) niet altijd even vloeiend, maar gelukkig is dit een verre van storende factor voor het totaalbeeld.
En of het nu bossen, dorpjes of olifanten zijn; alles is bijzonder gedetailleerd uitgewerkt. Vooral een lust voor het oog zijn de sneeuweffecten, remsporen, het opwaaiende stof en de lichtbundels van de koplampen wanneer je 's nachts een parcours aflegt.
Het camerawerk is heel simpel gehouden. Twee views, één vanuit de wagen en één half achter de wagen, geven je voldoende zicht op de wegen en de tegenstanders.
Voeg daaraan de Two Player-optie toe die je in de gelegenheid stelt om zowel met een horizontale als verticale splitscreen te werken (die beide heel overzichtelijk zijn), en je kunt er donder op zeggen dat V-Rally uit zal groeien tot een klassieker in zijn genre.
Inmiddels heeft Ed me laten weten nooit meer op vakantie te gaan.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{2}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	9^{2}
SPEELBAARHEID	9^{0}

- Realistische gameplay
- Veel parcours
- Two Player-mode
- Opzwepend

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701

9^{1}

V-Rally is een racegame geworden die alle facetten van de sport op een zeer realistische manier weet te weerspiegelen. Completer en spannender dan dit zul je het voorlopig niet krijgen.
SKATE

preview

Het spel Shadow Warrior is een Duke kloon. Maar het is wel de beste die ik ooit heb gezien!

MOORDEN MET HUMOR

Sinds Duke Nukem 3D uitgekomen is, zijn er een hoop van soortgelijke games op de markt gebracht. Meestal had ik het met deze spellen, na een level of vier, wel gehad. De humor, monsters en coole graphics van Duke werden namelijk nooit geëvenaard. Vaak was het zelfs niet eens een klein beetje grappig, terwijl ik dat juist een van de beste dingen van Duke vind. Het is allemaal leuk en aardig om te schieten, op te blazen en te verminken, maar dan wel met een knipoog en gevoel voor humor, weet je.

HOMEPAGE

Al maanden geleden zag ik op een games-site wat screenshots van Shadow Warrior en een link naar de officiële Shadow Warrior homepage (www.shadowwarrior.com). De screenshots zagen er zo tof uit dat ik gelijk maar effe ging kijken. Meer dan een logo en de belofte dat de homepage 'binnenkort' aangevuld zou worden was het niet. Enigszins teleurgesteld ging ik verder op zoek, maar kon nergens iets vinden. Later kwam ik achter de reden hiervan, het was namelijk oorspronkelijk de bedoeling om dit spel nog voor Duke Nukem 3D uit te brengen. Om de een of andere reden hebben ze dat toen niet gedaan, maar ze hadden al wel een homepage. Dat gebrek aan info is ondertussen gelukkig wel goedgemaakt, inmiddels kun je overal informatie en cheats vandaan halen. De officiële site heeft een internet krant met het laatste nieuws over de hoofdpersoon en overal zijn reviews te lezen. Als je naar www.aaawesome.com/sw/ gaat kun je zelfs een kort interview met Lo Wang downloaden.



Bunny Launcher is cool.



Man tegen tank.

EFFE VOORSTELLEN

Oeps ik vergeet helemaal de hoofdpersoon voor te stellen. Zijn naam is dus Lo Wang en hij is een man naar mijn hart. Hij is kaal, getatoeëerd en flink pissed off. Al sinds ie kan lopen heeft hij zich getraind in allerlei verschillende oosterse vechtsporten, en is daarnaast ook nog eens wapen-deskundige. Met zijn vijfenveertig jaar is hij niet de jongste meer, maar dat maakt hem niet minder dodelijk. Als gediplomeerde ninja worden zijn diensten regelmatig ingehuurd door de Yakuza (Japanse Maffia), maar iedereen die hem kan betalen, is welkom. Als het verhaal begint, ben je echter niet aan het werk. Het probleem is dat er opeens overal monsters zijn die je naar het leven staan. Dus is het nu een kwestie van overleven en uitzoeken hoe die creeps hier gekomen zijn, en waarom ze jou moeten hebben.

BUNNY LAUNCHER

Je begint je tocht met een handje werpsterren en een Katana zwaard, onderweg vind je nog wapens als riot guns, uzi's (mijn absoluut favoriete wapen ooit), rocket launchers en sticky bombs. Zorg dat je twee Uzi's vindt, want dan kun je met twee van die puppy's dood en verderf zaaien, en dat is toch wel extreem cool. Een andere toffe optie is om je rocket launcher in een bunny launcher te veranderen. Het enige dat je hoeft te doen is tijdens het spel de 't' in te drukken (niet ingedrukt houden) en dan 'swtrix' te typen, geef een 'Enter' en je schiet super dodelijke konijntjes af. In de uiteindelijke versie krijg je ook nog de beschikking over een afgetrokken hoofd en een losgerukt hart als wapen, maar helaas kon ik dat in de shareware versie niet bewonderen. Niet alle wapens zijn echter mee te nemen. Hier en daar kom je een soort van vaste machinegeweren tegen, waar achter je plaats kunt nemen, om naar hartelust te knallen. Het is ook mogelijk om in voertuigen te stappen zoals boten, heftrucks, bulldozers en tanks. Hiermee kun je niet alleen de vijand vermorzelen, maar ook delen van de omgeving slopen.

IEDEREEN DOOD

Lo Wang's motto is: 'Let those who deserve it, die'. Nu vindt Lo dat iedereen het verdient om dood te gaan, dus kun je je lol op. Precies iets voor mij dus. Ik begon het eerste level in de een na moeilijkste stand. Nou, zelfs voor een Duke junk als ik bleek dat niet echt makkelijk. Ik ben gewend om me zonder enig probleem door Duke klonen te knal-



Shadow

len, maar zo simpel ligt dat bij SW niet. Overal vandaan word je bestookt door vijandelijk vuur. De meeste vijanden zijn na een paar goed gerichte schoten (of slecht gericht met auto aim aan) wel dood, maar er is er één die na zijn dood nog gevaarlijker en moeilijker dood te maken is dan daarvoor. Het is een kereltje met een rieten hoedje, die met een doos explosieven loopt te sjouwen. Als je hem doodschiet ontstaat er een explosie die erg slecht voor je gezondheid is. Maar dan herrijst hij ook nog eens uit de dood, als een vliegende geest die rooie vuurballen op je afschiet. Moet je hem nog een keer afknallen.

Hier en daar lopen ook een paar vreemde aapwolf knakkers rond te huppelen, en omdat ze geen moment stilstaan, zijn ze erg lastig af te maken.

DUKE NUKEM..... EN MEER

De levels zelf zijn erg mooi gemaakt. Bij SW loop je tenminste niet de hele tijd door donkere gangen en onderaardse tunnels zoals in veel van dit soort games. Zo zit je op een bouwterrein, en zo zit je in een rustige tuin met konijntjes en bloemetjes.

Je kunt ook op heel veel plaatsen naar boven klimmen of over richels en balken lopen. Zelfs in Duke zijn de levels niet zo vol met dingen om op te schieten, in te stappen of dood te maken.

Zo is er bijvoorbeeld een radiografisch bestuurbare auto racebaan. Als je achter de bediening stapt, kun je echt crossen met die wagentjes. Op een ervan zit een sleutel die je nodig zult hebben, maar hoe krijg je die te pakken?

Niet alleen zit het spel vol met dit soort puzzels, er zijn ook overal geheime plaatsen, gangen en tunnels. Hier en daar kun je ook fortune cookies tegenkomen, met daarin een boodschap die nogal eens erg dubbelzinnig kan zijn. Dit spel heeft alles van Duke Nukem 3D.....en meer.




Keelpijn mannetje?


Het word tijd voor een nieuwe tattoo, zie ik.


Load that puppy.


Shadow racer!


Hij is ondersteboven van al dat geweld.




Mag ik me even voorstellen, Lo Wang.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁵

- ▲ Lo Wang is getatoeëerd
- ▲ Dubbele uzi's
- ▲ Deathmatch en modem mogelijkheid
- ▲ Rijden met voertuigen

PC CD-ROM

Shareware
Systeemeisen: Pentium computer, 16 Mb RAM, muis, SVGA, geluidskaart.
Fabrikant: 3D Realms
Distributeur officiële versie: BASF Nederland
Tel: 026-3717710

9^2

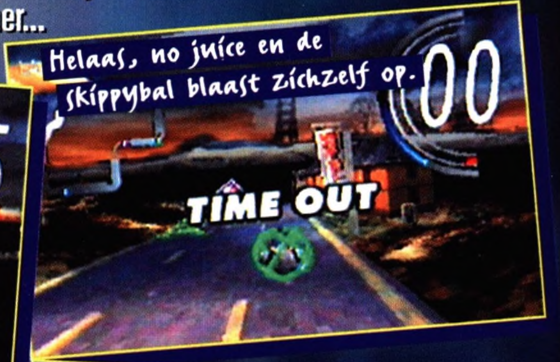
Zwemmen, vliegen, springen en ga zo maar door, Lo kan het allemaal! Duke Nukem en meer, iemand nog vragen?
BAS

warrior

SCORCHER

Ken je dat gevoel nog van vroeger? Heb je de hele dag op een skippybal rondgestuiterd, blijk je aan het eind van de dag een vuurrood en pijnlijk schraal kruisje te hebben. Hetzelfde gevoel hield ik ook over aan Scorcher...

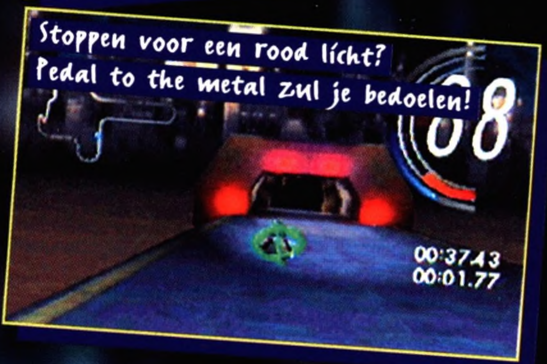


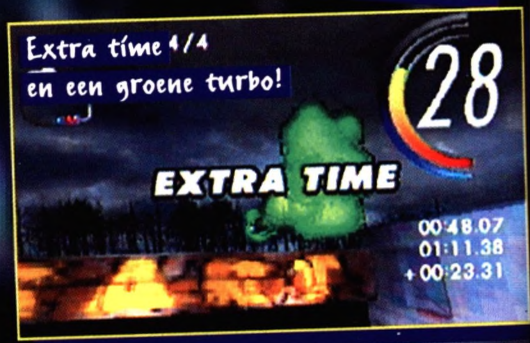












KART MANIE

Kort geleden, vlak voordat Scorcher onder mijn wakende gamersoog terechtkwam, raakte ik via Veronica Live verzeild op een kartbaan in het Amsterdamse Westelijk Havengebied.
Een van Veronica's redactieleden had een wedstrijd georganiseerd waarin gestreden werd om de snelste rondetijd. Dit was voor mij de tweede keer dat ik op een kartbaan te vinden was (eerder dit jaar liet ik een streep van verbrand rubber achter op een baan in Zoetermeer) en ik wist van mezelf: als ik achter dat stuurtje kruip, word ik bloedlink en megafanatiek.
In de eerste ronde kreeg ik Mike Starink al in mijn vizier en met een handige uit-rem actie reed ik hem rechtstreeks de vangrail in: exit Starink!
Iets verderop deed ik in dezelfde bocht een soortgelijke actie bij Christine van der Horst (Liefdesnest) en ook zij verliet het kartparadijs via de achterdeur.
Uiteindelijk wist ik de snelste baantijd van de maand neer te zetten en ging ik 's avonds gelukkig en voldaan met een lintje naar huis.
Maar deze vreugde was maar van korte duur want een dag later werd ik geconfronteerd met de 'Trons' van Scorcher. My God, wat een zzzzzlaapverwekkend racespel...

CABRIOOTJE

In Scorcher word je met je kruis op een vrijwel onbestuurbaar mechanisch apparaat (Trons) gedrukt waar een soort energy-field omheen hangt.
Het is mij nog steeds niet helemaal duidelijk hoe deze vreemde cabrio's nu precies worden aangedreven, but who cares... Het is in ieder geval een feit dat deze skippyballen niet alleen maar kunnen rijden maar ook nog eens met het grootste gemak springen, in het rond stuiteren en door de lucht vliegen.
Dit is in feite ook waar het allemaal om draait in Scorcher: al springend en scheurend moet je de gaten, obstakels en vervaarlijke afgronden van het circuit zo soepel mogelijk ontwijken.
De parcoursen en circuits liggen hiervoor bezaaid met powe-rups, turbo's en jumpjuices die je zo goed en zo kwaad als het kan altijd moet proberen op te pikken.
In de Championship-mode moet je op zes verschillende parcoursen je krachten meten met drie computer-gestuurde tegenstanders. In de Time Trial-mode gaat het uiteraard om snelle rondetijden en in de Practice-mode kun je een beetje schaven aan je stuurmanskunsten.

BRANDEND KRUIS

Ben was in zijn PC-recensie van Scorcher in de PU van maart erg te spreken over dit spel. Hij was ondermeer lyrisch over de graphics en hierin moet ik hem gelijk geven; die zien er inderdaad erg phat en verzorgd uit.
Maar daar houdt het voor mij dan ook abrupt mee op. Racen met deze vage, slappe, en vooral irritant stuiterende Trons is geen lolletje.
Haal dan maar gewoon die oude skippybal maar weer eens tevoorschijn. Oké, het levert je dan misschien wel een schraal en rood brandend kruis op maar dat is ook waar je last van hebt na een uurtje Scorcher...

POWER TIP

Koop in plaats van Scorcher een paar tickets voor de dichtstbijzijnde kartbaan en scheur met je vrienden het rubber van die kleine bandjes.

RAPPORT

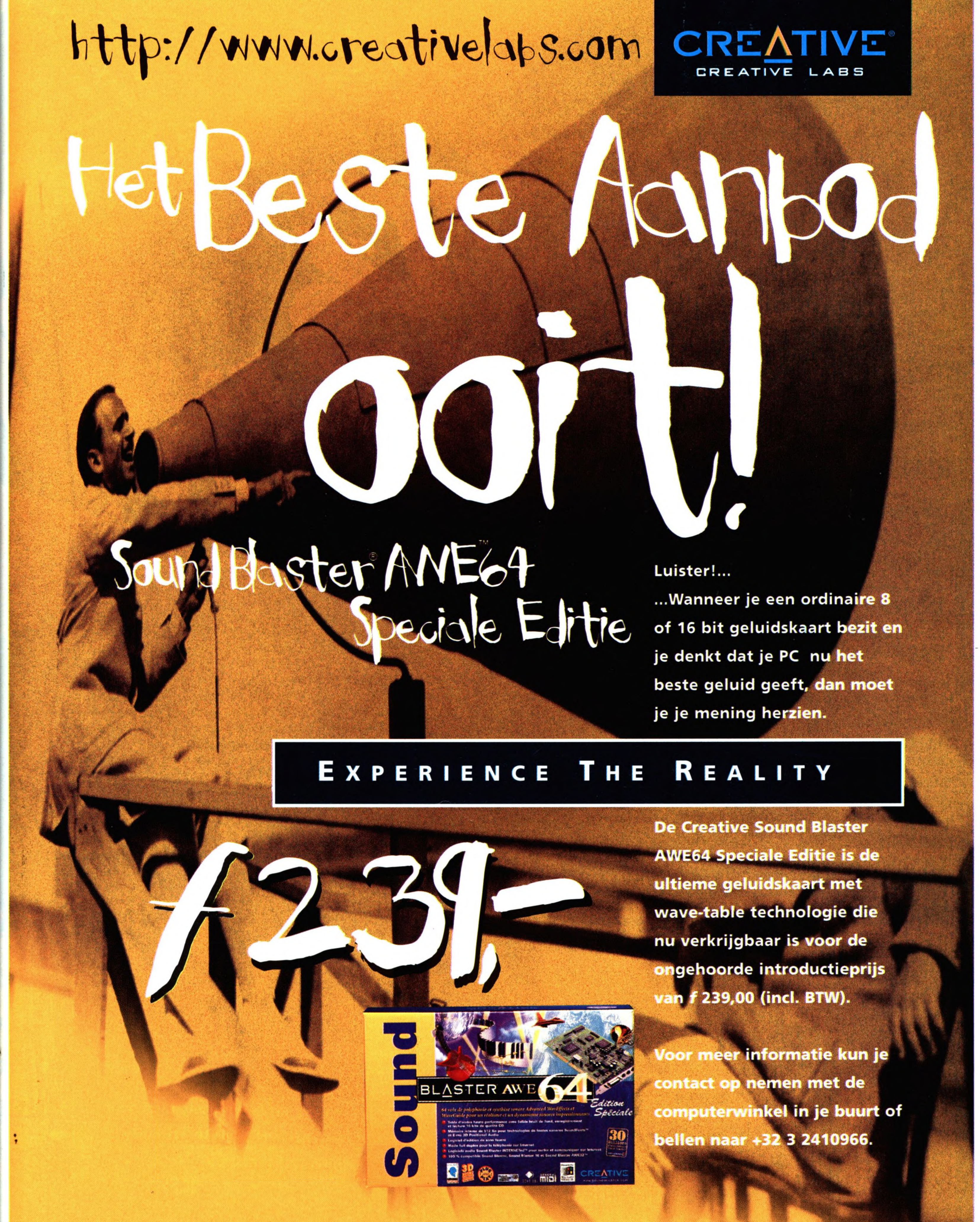
GRAPHICS	8,5
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	5,0
SPEELBAARHEID	2,0

- ▲ Graphics zijn strak
- ▼ Onbestuurbaar
- ▼ Chronisch gebrek aan actie
- ▼ Vage skippyballen

SATURN
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Scavenger
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

5,8

Scorcher is door zijn strakke graphics een aardig spel om naar te kijken maar laat het spelen gerust aan een ander over.
THOMAS


http://www.creativelabs.com
CREATIVE
CREATIVE LABS
Het Beste Aanbod ooit!
Sound Blaster® AWE64™ Speciale Editie
Luister!...
...Wanneer je een ordinaire 8 of 16 bit geluidskaart bezit en je denkt dat je PC nu het beste geluid geeft, dan moet je je mening herzien.
EXPERIENCE THE REALITY
ƒ 239,-
De Creative Sound Blaster AWE64 Speciale Editie is de ultieme geluidskaart met wave-table technologie die nu verkrijgbaar is voor de ongehoorde introductieprijs van ƒ 239,00 (incl. BTW).
Voor meer informatie kun je contact op nemen met de computerwinkel in je buurt of bellen naar +32 3 2410966.
Sound
BLASTER AWE 64
Edition Spéciale
CREATIVE



Bommy is back! Na talloze versies op de verschillende 16-bit platforms maakt ons vriendelijke terroristje eindelijk de sprong naar de jaren negentig.

NO WAY!

Het introotje van Saturn Bomberman belooft veel goeds. Op een vredig bedje zie je Bommy zacht snurkend een tukje doen. Het lijkt een rustige nacht te worden maar plots verschijnen er vijf mannetjes.
Op de puntjes van hun tenen sluipen ze naar de rand van het bed. Wat zouden ze gaan doen? Een liedje zingen? Bommy even knus instoppen? No way! Uit het niets halen de zwart geklede gluiperds een enorme berg bommen en stapelen deze kunstig op de nietsvermoedende Bommy!
Als hij zijn ogen open doet is het al te laat. Hij kan nog net zien hoe alle lontjes tegelijk opbranden en hij met een oorverdovende knal uit zijn bed wordt geslingerd.

MONSTERTJE ZAPPEN

Tja, dan is Bommy kwaad. Pisnijdig eigenlijk wel. Hij achtervolgt zijn belagers de hele wereld rond. Vervolgens komt er een heel verhaal over Inca tempels en vier gestolen kristallen die Bommy terug moet zien te brengen. Een aardig verhaaltje, dat wel, maar eigenlijk alleen relevant voor het 'adventure' gedeelte van dit spel.
In ieder geval is er eindelijk weer wat te doen voor onze werkeloze superheld. Dus nadat hij zijn uitkering netjes heeft opgezegd, trekt Bommy zijn stoutste schoenen aan en gaat op pad. Bommy to the rescue!

EHM HOEVEEL?

In alle voorgaande Bomberman-spellen had je al de keuze tussen Battle Mode en Normal Mode. Zo nu weer, met de toevoeging van de Expert Mode.
De Normal Mode bestaat uit levels die je uitspeelt door een soort rode lantaarnpalen op te blazen. Natuurlijk wordt het je moeilijk gemaakt door massa's vijanden en obstakels, en makkelijker door tal van powerups. Het 'doel' is om de vier magische kristallen terug te jatten. Over de Normal Mode later meer.
De Battle Mode is mijn favoriet! Deze bestaat uit een arena waar je met z'n tweeën of met meer (tot aan tien tegelijk!) elkaar te lijf gaat met bommen. Kill! Thomas en ik hebben laatst uitgerekend dat we ongeveer vijfendertigmiljoentweehonderdvierentachtigduizendzevenhonderdtwaalf bommen naar elkaar hebben gesmeten sinds de eerste versie van Bomberman op de SNES uitkwam! Even goeie vrienden verder.

PRIEGEL BOMMY

Omdat je nu met z'n tienen tegelijk kunt spelen (tenminste, volgens mij kun je maar acht joypads aansluiten dus zijn de laatste twee computerspelers maar dat weet ik niet zeker) is er iets wezenlijks veranderd aan de arena's waar je uit kunt kiezen.
Acht arena's zijn vrijwel hetzelfde gebleven maar eentje is vier keer zo groot als de rest. Omdat een arena toch op het scherm moet passen hebben ze de bommende mannetjes piepklein gemaakt. Op mijn grote TV is het allemaal nog best te volgen maar ik probeerde het op een 14 inch TV'tje en dat hielden mijn ogen maar een paar minuten vol.
Het andere opvallende verschil is dat je niet meteen dood hoeft te zijn als je bent geraakt. Door voor het gevecht voor deze optie te kiezen kunnen de spelers die al uitgeschakeld zijn, bommen gooien van buiten de arena. Zo kun je degene die jou van het scherm heeft geveegd nog even lekker terugpakken! Alle powerups die je tijdens het spelen had verzameld, ben je wel kwijt en je kunt niet alle plekken van de arena bereiken, maar als je dood bent moet je niet klagen.
Er zijn ook nieuwe powerups. De beste daarvan is er een waarbij je alle powerups krijgt die je tegenspelers hebben verzameld. Bonus!

BOMLES

De nieuwe Expert Mode lijkt op de Normal Mode maar werkt anders. Het is de bedoeling om in twintig levels zo snel mogelijk alle vijanden op te blazen. De tijd wordt onthouden en kan telkens worden verbeterd.
Ze noemen deze Expert Mode dan ook een Master Class, oftewel een klas voor vergevorderde bommenwerpers. Je krijgt aan het einde ook een oordeel over je vorderingen, namelijk Baby Bomber als je er niks van bakt tot Master Bomber voor de experts.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁹

- Battle Mode
- Tien spelers tegelijk
- Blijft leuk
- Expert Mode

SATURN
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Hudson Soft
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

8⁹

Saturn Bomberman is klasse! De Battle Mode heeft een gegarandeerde houdbaarheidsdatum tot je oud en grijs bent en de Expert Mode verlengt ook de levensduur van de adventure-kant van het spel.
BJØRN



Eindbaas nummer twee heeft warme voetjes.



Eindbaas nummer een schrikt van de knal.



Duizend bommen en granaten!



De derde eindbaas moet van afstand worden beschoten.

POWER TIP



Spring in het treintje en sloop meerdere vijanden tegelijk.



Bouncing Bomber, stuiterbommetjes.



Path To Glory, recht door zee.



Ninja House, ondergrons doolhof.



Desert Twister, let op het drijfzand!



Space Colony, ruimte genoeg.

VISJE

Nu weer even terug naar de Normal Mode. Het concept is niets veranderd ten opzichte van de voorgaande versies maar de graphics zien er een stuk beter uit en er gebeurt veel meer dan vroeger. Zo heb je in het eerste level meteen al een treintje dat rondtuft (daar moet je dus niet onder komen) en in het derde een nijlpaard in een zwembad die verschrikt kijkt als je een bom laat afgaan. Level vijf speelt zich af op een schip. Naast het schip zwemmen twee vissen. Op het schip zelf staan een paar kanonnen en als je daar een bom voor legt, schieten die kanonnen kogels af. Raak je een vis dan krijg je bonuspunten. Zo heb je wel meer spelletjes binnen de levels (zoals de gokkast, zie Powertip) en dat maakt het geheel nog afwisselender. Level zeven van de eerste wereld is een Boss Stage. Op zich is deze makkelijk te verslaan. Z'n enige wapen zijn twee lange armen die bommen kunnen wegduwen. De truc is dus om altijd minimaal drie bommen tegelijk neer te leggen zodat er minimaal eentje blijft liggen. Als je deze eindbaas naar het hiernamaals hebt gebomd, krijg je het eerste kristal.

CHINESE OMAATJES

De tweede wereld van de Normal Mode speelt zich af in prehistorisch China. Behalve dat de vijanden moeilijker worden heb je ook nog nieuwe geintjes. In sommige levels zie je een boom staan die heen en weer gaat schudden als je er een bom naast legt. Als je dan snel naar de boom toeloopt, word je gelanceerd naar een andere plek op het veld. Dat kan soms handig zijn maar het komt ook voor dat je precies naast een vijand terechtkomt en dat wil je natuurlijk niet. Oppassen dus met die boom!
Level zeven van deze wereld vind ik een beetje morbide omdat de 'vijanden' bestaan uit lieve oude Chinese omaatjes. Nou ja, ex-omaatjes dan...
Om een lang verhaal kort te maken: Saturn Bomberman is een heerlijk spel. Ik was bang dat ze slechts een oude SNES versie hadden getransformeerd naar de Saturn maar gelukkig heeft deze versie een hoop nieuwe en verrassende gadgets te bieden.

POWER TIP



Leg drie bommen onder de mega cactus. Er verschijnt dan een gokautomaat waarmee je powerups kunt winnen.



Een lesje uit de Master Class.



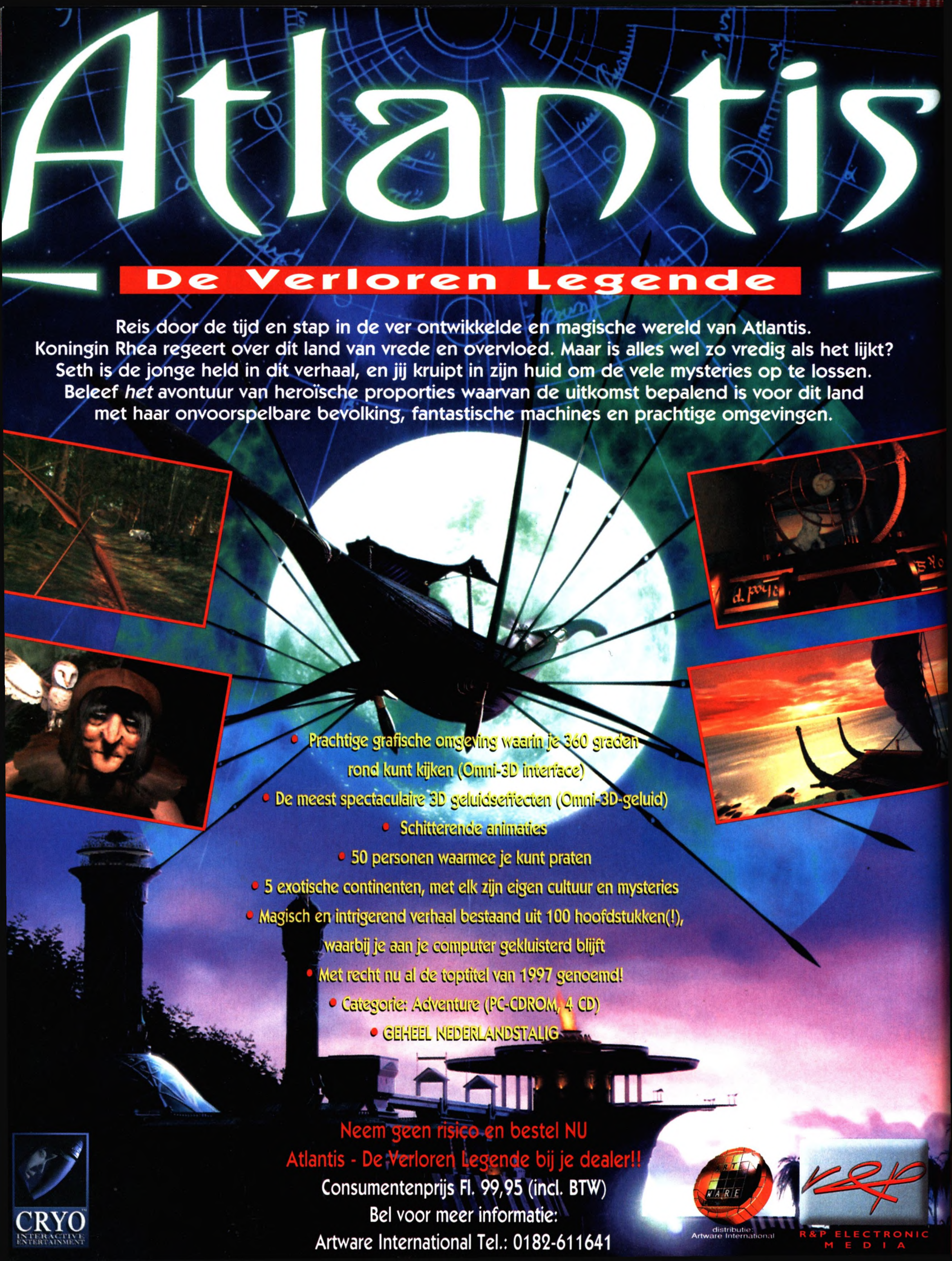
Gezellig hier, even een restaurantje zoeken.



Jungle Trap, onder de groene zoden.



Factory Floor, éénrichtingsverkeer


Atlantis
De Verloren Legende
Reis door de tijd en stap in de ver ontwikkelde en magische wereld van Atlantis.
Koningin Rhea regeert over dit land van vrede en overvloed. Maar is alles wel zo vredig als het lijkt?
Seth is de jonge held in dit verhaal, en jij kruipt in zijn huid om de vele mysteries op te lossen.
Beleef *het* avontuur van heroïsche proporties waarvan de uitkomst bepalend is voor dit land
met haar onvoorspelbare bevolking, fantastische machines en prachtige omgevingen.
• Prachtige grafische omgeving waarin je 360 graden rond kunt kijken (Omni-3D interface)
• De meest spectaculaire 3D geluidseffecten (Omni-3D-geluid)
• Schitterende animaties
• 50 personen waarmee je kunt praten
• 5 exotische continenten, met elk zijn eigen cultuur en mysteries
• Magisch en intrigerend verhaal bestaand uit 100 hoofdstukken(!), waarbij je aan je computer gekluisterd blijft
• Met recht nu al de toptitel van 1997 genoemd!
• Categorie: Adventure (PC-CDROM, 4 CD)
• GEHEEL NEDERLANDSTALIG
Neem geen risico en bestel NU
Atlantis - De Verloren Legende bij je dealer!!
Consumentenprijs Fl. 99,95 (incl. BTW)
Bel voor meer informatie:
Artware International Tel.: 0182-611641
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
distributie: Artware International
R&P ELECTRONIC MEDIA

Massale vernietiging is het uitgangspunt van talloze games. De laatste tijd ging bijna alle aandacht uit naar Doom-achtige moordspellen en werd het genre klassieke shoot'em ups een beetje vergeten. Mass Destruction keert terug naar het pre-Doom tijdperk.



MASS DESTRUCTION®

KLASSIEK

De klassieke shoot'em up bestaat meestal uit een ruimteschip, tank of soldaat, gecombineerd met een onuitputtelijke bron van inferieure vijandelijke troepen.
Levels bestaan uit missies en hebben vrijwel altijd tot doel om een grote basis of moederschip of iets dergelijks te vernietigen. Dat lukt nooit zonder je eerste een weg te schieten door de eerder genoemde troepen.
Mass Destruction voldoet netjes aan deze eisen: de vijand is in dit geval de Republican Army en je wapen is een met vette guns uitgeruste tank.
Je kunt drie verschillende versies kiezen van de tank: een zwaar bepantserde maar trage tank, een snelle maar relatief kwetsbare tank en eentje die daar zo'n beetje tussenin zit.

MANTRA

De eerste missie heet Operation Mantra. Het gaat om de vernietiging van een kamp van de Republican Army. Het is het zwakst verdedigde kamp dat ze bezitten dus een perfecte oefenmissie.
De vijandelijke troepen kunnen in de hete woestijn, waar het kamp zich bevindt, niet overleven zonder water of afscherming van de zon. De eerste doelen zijn dan ook de watervoorziening en de barakken van het kamp. Op de radar van de tank worden de hoofddoelen met witte puntjes aangeduid. De tank beschikt over een kanon en een machinegeweer. Beide hebben een onuitputtelijke hoeveelheid munitie. Terwijl je rondrijdt kom je onderweg nog powerups tegen voor onder andere een vlammenwerper, doelzoekende raketten, mijnen, fragmentatiebommen, etc.

GEBRADEN KIP

De vijandelijke troepen lijken niet echt georganiseerd te zijn. Op weg naar je einddoel komen van alle richtingen mannetjes aangerend en tanks aangereden. Zo nu en dan zie je op de grond de schaduw van een vliegtuig. Zorg dan dat je niet in de lijn van die schaduw terechtkomt want als hij boven je vliegt, dropt hij een arsenaal bommen waar de Japanse aanval op Pearl Harbor nog mager bij afsteekt. Omdat je toch een in aantal ongelimiteerde hoeveelheid granaten hebt, kun je soldaten vernietigen door een overkill ervan in hun omgeving af te vuren. Je kunt ook over ze heen rijden, wat duidelijk de voorkeur geniet van de makers van het spel omdat je daar 25 punten voor krijgt, ten opzichte van 10 punten voor het beschieten van de arme mannetjes.
Ben je in een echt sadistische bui dan moet je eerst een vlammenwerper gaan zoeken. Raak je daarmee een soldaat dan rent hij nog enkele seconden als een gebraden kip zonder kop in het rond.

SPION

Als je de watervoorziening en de barakken hebt vernietigd, moet je een 'meeting point' opzoeken. Deze wordt op de radar met een rode punt aangegeven. Als je dat punt hebt bereikt dan word je door een helicopter terug naar je basis vervoerd, waar de volgende missie wordt omschreven. Die volgende missie bestaat uit het vernietigen van een paar windturbines en het oppikken van een spion. Het moeilijkste van die missie is dat je moet oppassen om de spion niet voor zijn kop te schieten. De enige manier om hem te onderscheiden van de andere soldaten is goed kijken op je radar waar hij als wit puntje wordt aangeduid.

REACTOREN

De volgende missie bestaat uit het vernietigen van een voorraad plutonium bij de nucleaire reactoren van de vijand. De generaal waarschuwt nog dat je niet de reactoren moet vernietigen omdat dit tot desastreuze gevolgen zou leiden. Dat is dan natuurlijk het eerste dat ik ga proberen. Helaas reageren de reactoren niet op kogels of raketten dus die barbecue gaat voorlopig niet door.

POWER TIP

Een andere manier om erachter te komen wie de spion is: neem even de tijd om uit te vinden wie er niet op je schiet; dat is 'm!



Mass Destruction is lekker onderwets knallen!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁸

- ▲ Lekker ouderwets knallen
- ▲ Veel wapens
- ▼ Eerste missies te makkelijk
- ▼ Te weinig vijandelijke troepen

SATURN
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2175
Fabrikant: ?
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



Mass Destruction is een aardige shoot'em up met prima graphics. Helaas zijn de eerste paar missies een beetje te makkelijk en is er te weinig variatie in vijandelijk geschut. Voor de echte liefhebbers (zoals ik) kan het spel toch voor vele uren knalplezier zorgen.
BJØRN

SACRED GROUND
Santa Fe Mysteries

RAPPORT	
GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	3⁵
SPEELBAARHEID	5⁵

- ▲ Handige PDA
- ▲ Grote filmpjes
- ▼ Saai
- ▼ Frustrerend

PC/MAC CD-ROM

Prijs: ƒ 59,95 Bfr. ca. 1100
Systeemeisen PC: Windows 95/DOS 6.22, 486 DX2/66 MHz, 8 Mb RAM, double speed CD-speler, SVGA kaart, Soundblaster, 38 Mb schijfruimte.
Macintosh: 68LC040-66/33 MHz of PowerPC, 8 Mb RAM + 8 Mb Virtual Memory of 16 Mb RAM, Double Speed CD-ROM, 20 Mb schijfruimte, 16-bit graphics, 13' kleurenmonitor, System 7.5.1.
Fabrikant: Activision
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

6¹

Als je de geesten verstoord, ga je blijkbaar dood. Tenminste, dat ondervond Martin Tasker. Verder gebeurt er niet zo veel. Jammer, want het verhaal is geschreven door de schrijver van de TV-serie Northern Exposure, en daar had ik meer van verwacht.

BJØRN

'Never disturb the spirits', waarschuwt de tekst op de doos. Verstoor de geesten nooit dus. Dat gaan we dus effe lekker wel doen! Kijken wat er gebeurt...

VROUW WEG

Na The Elk Moon Murder (PU 12-1996) opnieuw een Santa Fe Mysterie dat zich afspeelt in... Santa Fe, het kleine gehuchtje in Amerika waar de bevolking nog voor het grootste gedeelte bestaat uit Indianen. Volgens een oude Amerikaanse traditie moet elk gebied waar Indianen wonen verwesterd worden en dus ook Santa Fe.
Martin Tasker lijkt de aangewezen persoon hiervoor. Hij is een rijke man die zijn geld verdiend heeft in onroerend goed projecten en met een groot project bezig is op Indiaanse heilige grond net iets buiten het stadje.
Maar dan wordt plotseling zijn vrouw Randa ontvoerd. Het is mijn taak, als politieman, om de dader te vinden en om Randa Tasker gezond en wel weer thuis te krijgen.

PDA

Samen met mijn collega John Night Sky (inderdaad, een Indiaan) moet ik binnen vijf dagen de zaak hebben opgelost anders wordt chef Weber kwaad.
Voordat ik met Night Sky naar de villa van de Taskers ga (waar de ontvoering plaatsvond,) krijg ik van Weber nog een apparaatje dat hij een PDA noemt (Personal Digital Assistant). Die PDA moet ik gebruiken om alle informatie op te slaan dat verband houdt met het onderzoek. Via die PDA kan ik aanvragen doen voor forensisch onderzoek van eventuele bewijsstukken en e-mail ontvangen van het hoofdbureau. Keigaaf man!

LEKKER OP-TREKJE

De Taskertjes zitten er warmpjes bij: riante villa, butlertje, zwembadje. Ik kijk mijn ogen uit. Als ik ze er weer in stop, zie ik dat bij het zwembad een badjas, een injectienaald en een pil op de grond liggen.
De badjas blijkt van Randa te zijn. Voor de injectienaald en de pil bestel ik via mijn PDA forensische rapporten. Dan ga ik met Martin praten. Dat gaat niet zo makkelijk want ik mag zelf het woord niet doen. Night Sky doet alle interviews en ik mag slechts kiezen uit voorgekauwde zinnen. Maar goed, Tasker vertelt over een feestje dat ze hadden in een café en dat Randa dronken was. Toen ze thuiskwamen ging ze nog even zwemmen en toen was ze weg.
Martin verdenkt Dan Longfoot van het misdrijf omdat hij hem al een keer had bedreigd.

LANGE VOET

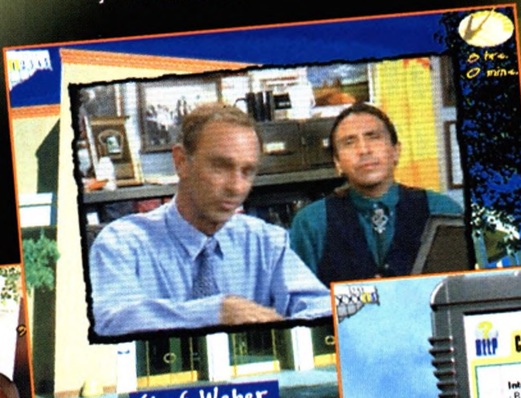
De volgende stop is Longfoot. Hij heeft natuurlijk weer een ander verhaal. Als je een tijdje bezig bent, blijkt dat iedereen zo ongeveer iedereen verdenkt.
Het wordt lastig als Martin wordt vermoord. Ik heb dan wel een paar verdachten maar als ik die wil interviewen zijn ze niet thuis. Als er dan wel iemand thuis is, kan ik ze niet de vragen stellen die ik wil want dat kan alleen Night Sky. Frustratie alom dus.
Een voordeel is wel dat alle interviews na te lezen zijn op de PDA, zodat je niet boekwerken vol met notities hoeft te maken. Wie het uiteindelijk heeft gedaan? Dat moet je zelf maar uitzoeken...



Mooie badjas zeg... nieuw?



Night Sky interviewt Martin Tasker.



Chef Weber stelt Night Sky voor.



Je krijgt dorst van dit spelletje.



Op de PDA kun je de interviews rustig nalezen.



Als Martin dood is kun je lekker door zijn spullen snuffelen.

De wallen is een plaats vol hoeren, junks, sexshops, kroegen, coffeeshops en geweld; kortom plezier en ellende in alle soorten en maten dus. Deze buurt in Amsterdam is berucht over de hele wereld en staat daar bekend als The Red Light District.



Rot op pokke junk!



Ik zei, ROT OP!

LULLETJE VAN DOREN

Je begint het spel als een echte kantoor pik. Je naam is Martin van Doren en je bent schatrijk, net getrouwd en erg naïef.
Het is vrijdagmiddag en je vrouw belde net op dat ze pas laat thuis zal zijn. Aangezien je net in Amsterdam woont, heb je eigenlijk geen idee wat te gaan doen. Je belt een maatje van je om te zien of die nog een goed idee heeft.
Nou en dat heeft ie, hij stelt voor om naar de wallen te gaan, het kan hem blijkbaar geen moer schelen dat je net getrouwd bent. Hij vertelt je het een en ander over hoe er te komen en wat er te doen. Als laatste advies krijg je mee om vooral voorzichtig te zijn anders komt je vrouw erachter en dan kun je wel naar je gelukkige leventje fluiten.

LET'S BE CAREFUL OUTTHERE!

De rest van het spel staat dan ook grotendeels in het teken van voorzichtig zijn. Je klikt wat door je kantoor, vindt wat spullen en gaat je dan omkleden om vooral niet herkend te worden. Je pak verwissel je voor een spijkerbroek en sweater, je scheert je, een baseballcap en bril op en je kunt de deur uit. Als je echter in je kantoor spullen vergeet mee te nemen die je helpen op je tocht naar de wallen, houdt het spel meteen op en moet je weer opnieuw beginnen.

Maar er zijn nog veel meer verkeerde keuzes die je kunt maken. Je kunt de verkeerde tram nemen, of je eigen wagen (je chauffeur lult alles door aan je vrouw) of je loopt de verkeerde straat in en komt je vrouw tegen!

MEPPUH !!

Eenmaal op de wallen zul je een hoop mensen moeten spreken en plaatsen moeten bezoeken om verder in het spel te komen. Met als uiteindelijk doel om daadwerkelijk naar de hoeren te gaan.
Maar eerst zul je dus door de Red Light District moeten wandelen. Hier kom je onder andere een junk tegen die aan je kop gaat lopen zeiken. Normaal is mijn reactie; Meppuh, en tot mijn grote genoegen was die mogelijkheid er ook.
Helaas speelt de rest van het spel zich niet echt op de wallen af. Ik denk dat de makers het toch een beetje eng vonden om daar te filmen, helemaal omdat de meisjes daar niet zo van camera's gecharmeerd zijn, en hun pooiers er ook niet bepaald op zitten te wachten.
Ik heb een peepshow bekeken, gegokt op een fruitautomaat en geprobeerd om een stukkie stuff te kopen. Toen had ik geen zin meer. Ik wil helemaal niet naar de hoeren en dat sneaky gedoe als je een relatie hebt, is eigenlijk helemaal geen leuk idee voor een spel.



Echt anoniem ben je niet.

POWER TIP

Niet die gozer van de hoerenvakbond slaan.



De peepshow.



PU Head Quarters op de achtergrond, echt waar!

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	6⁰

- ▲ Je kunt de PU HQ zien
- ▼ Je vrouw bedriegen is geen spelletje
- ▼ Niet de echte wallen
- ▼ Martin van Doren is een eikel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486, 4 Mb RAM, Windows 3X of Win 95, Videokaart, geluidkaart, muis, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Haarlems Uitgeef Bedrijf
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-634333

6⁸

Een spel over hoe je vrouw te bedriegen met een hoertje op de wallen, ik weet niet of dat nou zo leuk is. Als je de wallen wilt bezoeken, heb je overigens niets aan dit spel, het is namelijk niet eens op de wallen opgenomen. Het leek even leuk maar 't viel, hoe verder ik in het spel kwam, steeds meer tegen.
BAS

The Red Light District



Wie komt er in m'n hokkie?



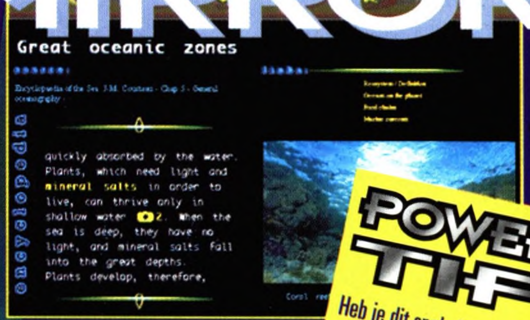
Trek alsjeblieft iets aan, wil je?

review

THE SACRED MIRROR OF KOFUN



Mijn charmante assistente. Zullen we doktertje spelen?



POWER TIP

Heb je dit spel uitgespeeld, dan kun je een dijk van een werkstuk maken.



De brug van de Antares, de plaats van de leider van het schip. IK DUS!



Even een route uitstippelen. Hmm, waar is de dichtstbijzijnde cocktailbar?



Mooi, hoor maar ik heb toch liever een broodje haring.



Met een Angel Shark speur je in no time de zeebodem af.

RAPPORT

GRAPHICS	8º
GELUID	7º
ORIGINALITEIT	8º
SPEELBAARHEID	5º

- ▲ Fraaie onderwater wereld
- ▲ Leerzaam
- ▼ Weinig actie
- ▼ E.D.W.A.R.D.

PC/MAC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen PC: 486 DX33, 8Mb RAM, 8 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 3.1. Macintosh: LC630 of hoger, 8 Mb RAM, 8Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, System 7.1, muis.
Fabrikant: Interactive
Distributeur: Dolphin Company
Tel: 071-5234800

7º

Het spel ziet er goed uit maar het educatieve gehalte is mij wat te hoog. De actie is ver te zoeken en E.D.W.A.R.D. is a pain in the ass! I rest my case.
JAN

Zwembroeken aan, duikbrillen op, zuurstofflessen gevuld? The Sacred Mirror Of Kofun is namelijk een adventure dat voor een groot gedeelte onder water speelt.

ZEEBODEM

In dit spel ben je op zoek naar The Sacred Mirror Of Kofun, een eeuwenoud magisch Japans voorwerp. Deze spiegel zou op de bodem van de zee liggen, begraven in een tombe van een Japanse veldheer. Volgens de legende is degene die deze magische spiegel bezit, verzekerd van bovennatuurlijke krachten en bescherming in elk gevecht dat hij of zij aangaat. Wooh! Dat zou makkelijk wezen: spiegeltje, spiegeltje aan de wand, wie wil er klappen en doet er bijdehand?

STOERE MAN

In Kofun speel je Chris Young; een real tuff guy! Je bent niet alleen voormalige Golfoorlog piloot, maar je scheurt in je vrije tijd rond in raceauto's, bent gespecialiseerd in marine-technologie en je hebt veel kennis over mythen en legenden. Een echte alleskunner, dus.
Je bent door Jean-Michel Cousteau en zijn wetenschappelijk team gevraagd om een zee-expeditie te leiden. Je taken: op zoek gaan naar een aantal koraalriffen met veel en divers onderwater leven (planten, vissen etc.) om te onderzoeken, speuren naar de verdwenen professor John Braddy die de vindplaats van de tombe heeft ontdekt en het belangrijkste: het bemachtigen van die magische spiegel.

HIGH-TECH

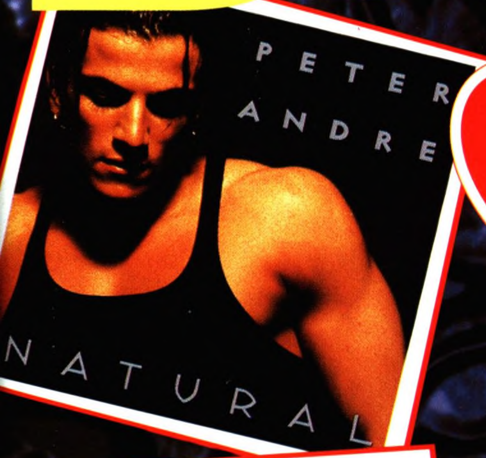
Je vaart op de Antares, een high-tech jacht met de modernste apparatuur op het gebied van communicatie, navigatie en diepzeeduiken. Via een videowall word je op de hoogte gehouden van het laatste nieuws, het schip laat je besturen door een automatische piloot en de route kun je op een digitale kaart uitstippelen. Easy, does it.
Voor het duiken bezit het jacht een mini-onderzeeër en een aantal Angel Sharks; een soort onderwatermotor met ingebouwde video- en fotocamera's. En dan is er nog een heel team van wetenschappers aan boord; de ontwerper van de apparatuur, een biologe en een Japanse historicus.
Het meest geavanceerde apparaat aan boord is E.D.W.A.R.D. : een mega-computer, gespecialiseerd op het gebied van zeeën en oceanen. De letters staan voor Encyclopedie, Database, Worldnet (een soort Internet maar dan veel sneller), Album (voor foto's), Reports en Disconnect. Je moet deze machine nogal vaak raadplegen en dat maakt het spel er niet vlotter op. De interface van de computer ziet er mooi uit, maar je moet vaak door een berg van triviale informatie voordat je vindt wat je nodig hebt om verder te spelen. Erg leerzaam, maar ook erg boring.
Een ander vervelend puntje is dat je als speler vrij weinig te doen hebt. Je bent veel in de weer met knopjes en schakelaartjes en je kunt weinig objecten oppakken en combineren. Je loopt voortdurend heen en weer tussen videowall en intercom en andere apparaten aan boord. En als je bijvoorbeeld eindelijk mag duiken, gaat alles vanzelf, de besturing het zwemmen etc. Je moet alleen op commando wat foto's schieten.



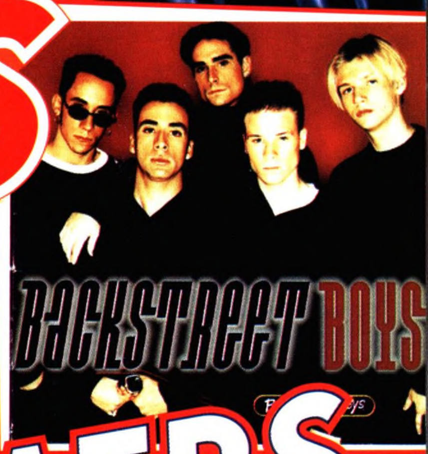




Break Out!



GRATIS CD!!!





OF 26 NUMMERS VOOR MAAR 55 PIEK!



NEEM EEN HALFJAARABONNEMENT EN KIES UIT DEZE HIT-CD'S!

STUUR DE BON IN OF BEL:

023-5173567

's AVONDS EN IN HET WEEKEND

076-5415731

JA, ik abonneer mij tot wederopzegging (maar voor tenminste een halfjaar) op **BREAK OUT!**. Het blad kost mij het eerste halfjaar ƒ 76,70.

Als welkomstgeschenk kies ik voor:

1 ☐ Backstreet Boys - Backstreet Boys
2 ☐ Mega Dance '97
3 ☐ Peter André - Natural
4 ☐ Eternal - Before the Rain
5 ☐ De eenmalige korting van ƒ 21,70. Ik betaal maar ƒ 55,- voor het eerste halfjaar.

Ik wens als volgt te betalen: (keuze aankruisen)

☐ ik machtig Media Expresse het abonnementsgeld automatisch af te schrijven. Mijn post/bankrekeningnummer: __________

Handtekening rekeninghouder:______________________

☐ ik ontvang een acceptgirokaart

Mijn naam is:______________________m/v

Straat:______________________Nr:______

Postcode:______________________

Plaats:______________________

Telefoonnummer:______________________

Geboortedatum:______________________1569POW-

Ik ben de laatste 6 maanden geen Break Out! abonnee geweest.
Stuur de bon naar: Break Out!, Antwoord nummer 50200, 2000 VK Haarlem (een postzegel is niet nodig). Break Out! kost bij Media Expresse ƒ 2,95 (in de winkel ƒ 3,45). Het eventuele welkomstgeschenk wordt 4 weken na ontvangst van het abonnementsgeld thuisbezorgd. Deze aanbieding is geldig zolang de voorraad strekt. Prijswijzigingen voorbehouden

Tigershark


Tigershark is vooral een hele reeks explosies achter elkaar.




Nog even en we worden gelanceerd.



Die gaat naar de haaien!

Tijgerhaaien zijn absoluut niet de grootste haaien die er bestaan maar het zijn wel agressieve jongens. En dat geldt zeker ook voor dit spel. Tigershark is een explosieve shooter waarmee je alle opgekropte agressie van je af kan knallen.

RAPPORT

GRAPHICS 7^{6}

GELUID 7^{0}

ORIGINALITEIT 7^{6}

SPEELBAARHEID 5^{5}

- ▲ Veel fun voor de shooter-maniak
- ▲ Waanzinnig veel actie
- ▼ Te complexe besturing
- ▼ Erg moeilijk om je hoofd boven water te houden

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701

6^{9}

Tigershark zal voor veel gamers te ingewikkeld zijn om te spelen. De funfactor is hierdoor net iets te laag voor de kwalificatie 'dope spelletje'. Voor shooterdeskundigen is Tigershark desondanks een keihard spel waar ze hun tanden op stuk kunnen bijten.
THOMAS

OP Z'N KOP

Toen Tigershark in mijn handen werd gedrukt, was meteen al duidelijk dat het hier om een zogenaamd 'unfinished' versie ging. Het blanco CD-hoesje en de golddisc met hierop met hanepoten de titel 'Tigershark' geschreven, vertelden me al genoeg.
Normaal gesproken leveren alpha's en bèta's weinig problemen op zolang de speelbare delen maar werken. Bij deze Tigershark-bèta liep het echter even iets anders.
Bij het titelscherm begon mijn PlayStation gevaarlijk te ratelen. Na wat gemep op de bovenkant ging het beeld definitief op zwart.
Tip no. 1: draai de PlayStation op zijn kop en start opnieuw, dat wil nog wel eens helpen. Nu dus ook, maar de introfilmpjes liepen telkens weer vast en zo nu en dan moest ik de PlayStation even een harde schop geven om hortend en stotend weer verder te kunnen in het spel.

KOPJE ONDER

Het gedeelte van Tigershark waar ik toch nog aan toe kwam, speelde zich zowel boven (een 2D shooter) als onder de waterspiegel (3D shooter) af. Het voertuig waar je in zit, is dan ook voor een deel onderzeeër en voor een deel een soort hovercraft die over de waterspiegel scheert.
Bovenwater is de bedoeling van het spel heel erg eenvoudig: schiet zoveel mogelijk vijandelijke doelen neer als je kunt. Hier word je namelijk constant onder vuur genomen door speedboten, gunpots, choppers en nog veel meer andere shitzooi die je snel moet zien kwijt te raken. Houd hierbij wel in de gaten dat de zeeën waarop je vaart flink kunnen deinen en dat het hierdoor moeilijk wordt om fatsoenlijk te richten.
Onder de waterspiegel is het een heel ander verhaal. Bovenwater speelt het spel zich namelijk op één lijn (de waterspiegel) af terwijl onderwater een complete 3D wereld voor je open gaat waarin je alle kanten op kunt manoeuvreren.

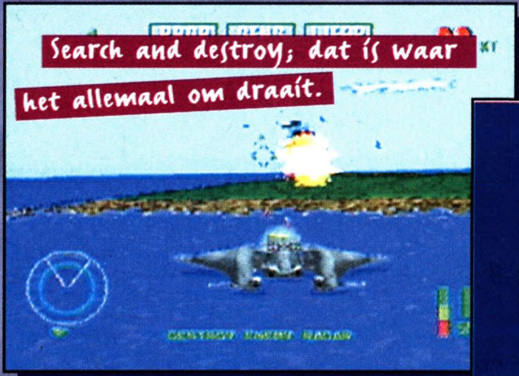
COMPLEX

Bovenwater is de besturing van Tigershark nog wel te overzien maar zodra je kopje onder gaat, wordt het een stuk ingewikkelder. Ik heb urenlang een beetje aan lopen kloten zonder ook maar een keer de indruk te hebben gehad dat ik het spel onder de knie kreeg. Keer op keer werd mijn kleine Tigershark Sub door torpedo's, fighter subs en spontaan spuitende lavastromen lek geprikt. Uit elke kier en grot van de oceaanbodem leek wel een nieuwe tegenstander te komen die weer een paar salvo's over me uitbraakte. Hierdoor is Tigershark voor mij een van de meest agressieve en moeilijk te spelen shooters die ik in tijden heb gezien. Het verhaal achter het spel is mij een beetje ontgaan, maar dat is bij Tigershark absoluut niet waar het om gaat. Dit spel is bedoeld om agressieve mensen tot rust te brengen en daarin zijn de makers goed geslaagd.

POWER TIP

Zorg ervoor dat je de snelheid tijdens de gevechten met de kleine 'fightersubs' sterk varieert. Hierdoor is het mogelijk om lang achter ze te blijven hangen en ze helemaal naar de haaien te schieten.


Shit, een torpedo in m'n mik.


Search and destroy; dat is waar het allemaal om draait.



Dit is niet zo'n beste score.



Doe mee en win 'n PC
MultiMedia
ROCES
MADE TO RULE!
AGENDA 97-98
De nieuwste schoolagenda's zijn echt AMAZING!!
Navigate Exit
THUNDERDOME
AGENDA 97-98
ROUTE 66
MAIN STREET OF AMERICA
AGENDA 97-98
BODY GLOVE
AGENDA
97-98
HAPPY HARDCORE
AGENDA
Wedstrijdformulieren zijn verkrijgbaar bij de volgende schoolagenda's
ROCES-HAPPY HARDCORE-THUNDERDOME-ROUTE 66-BODY GLOVE-SNOWBOARD
INTERNET. Haal snel een wedstrijdformulier bij de kantoorboekhandel, vu

Ray Tracers



Van onderen!

Heb je ook zo de schurft aan die gasten die op je bumper gaan plakken zodra je naar hun mening een beetje te langzaam rijdt? Wel, Ray Tracers gaat nog een stapje verder.

B.K.G.

Ergens in de verre toekomst is er een groepering die zichzelf de Black Kaiser Group noemt. Deze organisatie houdt zich voornamelijk bezig met het terroriseren van de snelwegen in Rain City. De middelen die zij daarvoor hebben, zijn niet voor de poes. Met gekaapte politiewagens, trucks, racewagens, mini-hoovercrafts en andere gigantische killermachines eisen zij de heerschappij over het lokale wegennet op.

BEUKEN MAAR

Iemand die het probleem al in een vroeg stadium zag aankomen, was de heer Gibson. Deze persoon begon aan een solo-cruisade door fanatiek wagens te ontwerpen die het geweld van de Black Kaiser Group zouden kunnen stoppen. De man was helaas op leeftijd en heeft zijn werk nooit persoonlijk kunnen afmaken.
Gelukkig voor hem liet hij een dochter achter, Cindy genaamd, die het werk van haar pa kon voortzetten. Samen met vier vrienden besluit ze de aso's een halt toe te roepen.
De bedoeling mag duidelijk zijn: kies een van deze vier characters en beuk zoveel mogelijk karren naar het walhalla. Snelheid en doeltreffendheid, daar draait het allemaal om.

WAGENS

Als speler kun je dus kiezen uit vier characters met elk hun eigen bolide. Dit zijn achtereenvolgens:
Sleoteel, met z'n Hawk, een snelle wagen die het goed doet in de aanval.
Asuka rijdt in de Lynx, goed bestuurbaar in de bochten, maar aanvallend niet sterk.
Blody is eigenaar van de Buffalo, veruit de sterkste kar van de vier.
En tenslotte hebben we **J-Lang**. Zijn Spanker scoort wat alle mogelijkheden betreft gemiddeld. Cindy zal je vervolgens tijdens de races instructies geven die je verder kunnen helpen.

MEET THE KAISER

De gameplay is lekker simpel gehouden; vanaf het begin is het racen alsof je leven er vanaf hangt en zoveel mogelijk vijandelijke wagens kapot rammen (hiermee scoor je punten), totdat je bij de 'tussenbaas' van elk level terechtkomt. Zo stuit je op helicopters, raket-schietende tanks, alles doorborende machines, en uiteindelijk, nadat je al deze levels succesvol doorlopen hebt, de Kaiser himself.
Alle bazen dienen volgens hetzelfde concept gesloopt te worden. Ze beschikken allemaal over een bepaalde hoeveelheid power, waarbij het voor de speler zaak is om hem op een strategische manier zoveel mogelijk te beuken totdat 'ie eraan gaat.
Nadeel is dat deze machines vaak sneller zijn dan jij, maar je beschikt wel over een beperkte hoeveelheid nitro.

DOORN IN 'T OOG

Het spelconcept is verfrissend, het is alleen jammer dat de bewegingsmogelijkheden van de wagens vrij beperkt zijn. Ook de wat hoekige graphics zijn een kleine doorn in het oog, maar gelukkig vormt dat een niet al te grote belemmering voor de gameplay.
De decors zijn zoals we ze van veel Japanse racegames kennen: vrij druk en vol kleuren. Het aantal race-opties is verder beperkt gebleven tot de achtervolging en de race tegen de klok.
Een beetje aan de magere kant, maar de ruime hoeveelheid aan trajecten maakt veel goed.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	7^{5}

- ▲ Rammen geblazen
- ▲ Snelle gameplay
- ▲ Leuke eindbazen
- ▼ Oogt allemaal wat hoekig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Taito
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7^{3}

Ben jij zo iemand die iets wil doen aan wegpiraterij, maar niet genoeg lef (of simpelweg geen auto of rijbewijs) heeft? Check deze game dan eens. Aardige stuff, waar je je niet snel mee zult vervelen.

SKATE



Bereid je voor op een flinke klap.

POWER TIP



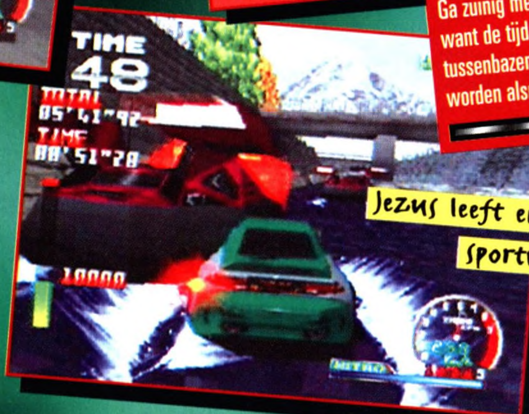
Ga zuinig met je nitro om want de tijd is beperkt, en de tussenbazen in verdere levels worden alsmaar lastiger.



Deze klauw kun je beter ontwijken.



Fok de politie!



Jezus leeft en rijdt in een sportwagen.

BEDLAM 2

Ik was enigszins verbaasd toen ik Bedlam 2 tussen mijn stapel te recenseren games aantrof. Deel 1 is net een half jaar uit en dan nu al een vervolg?

BIOMEX

Het verhaal van Bedlam 2 is in feite precies hetzelfde als van deel 1. Volgens de handleiding hebben de Biomex uiteindelijk de oorlog met de mensheid gewonnen. De Biomex, die etterige gemuteerde aliens, hebben de steden en de fabrieken bezet en zijn zichzelf aan het muteren om een troepenmacht op te bouwen om uiteindelijk andere planeten over te nemen.
Ik kan me dit niet echt voorstellen omdat ik in Bedlam 1 alle missies volbracht had door een spoor van slijmerige groene lijken achter me te laten. Maar ja, daar hadden de heren programmeurs weer eens niet aan gedacht. In ieder geval bevinden de overlevenden zich nu op een ruimtestation om van daaruit alsnog de Biomex uit te roeien. Maar no problemo, ik kruip met liefde voor een tweede keer in een zwaar bewapende R.A.T.T. (Rapid Assault Tank mk. Two) om gebouwen op te blazen en Biomex aan gort te schieten.

UPDATE

Vanaf de eerste missie (in totaal zijn er 27) wordt het duidelijk dat Bedlam 2 niet echt een heel nieuw spel is. Je moet hetzelfde doen als in deel 1 en het ziet er hetzelfde uit. De omgeving, de opbouw van de schermen en de graphics lijken zo te zijn overgenomen uit het eerste deel. Nog steeds moet je switches omzetten om mechanische hekken uit te schakelen, kun je met bewegende plateaus op hogere niveaus komen en beweegt je R.A.T.T. zich op dezelfde manier voort. Volgens mij kun je dan ook beter spreken van een uitgebreide update dan van een deel twee. Zo lopen er twintig verschillende typen Biomex rond, twee keer zoveel als in Bedlam, met elk hun eigen wapens. Zo zijn er bijvoorbeeld de Centurions: vette Biomex met in iedere arm een quad-canon gun vergroeid of de Synthasaur: half rottende alien, half tank en heel gevaarlijk. Een andere verbetering is dat de achtergrond en de muziek per missie anders is. In Bedlam speelde je steeds vijf missies in dezelfde scenery met dezelfde muziek. Maar pas echt top is de multi-player optie waar je in tien verschillende 'death match missies' elkaar kunt bestoken.

POWER TIP

Je hebt in deel 2 meer wapens dan voorheen maar ook nu raken je kogels, raketten en granaten vreselijk snel op!

VLAMMENZEE

Wat niet is veranderd, is de moeilijkheidsgraad van Bedlam 2. Van elke kant komen Biomex op je afgestormd, overal staat afweergeschut en je moet ook nog eens oppassen dat je niet in de toxic shit gaat staan die her en der ligt te bubbelen.
Ook kun je nog steeds alles opblazen. En dan bedoel ik ook alles: auto's, afrasteringen, wachttorens, hangars tot complete gebouwen aan toe. Dit blijft gewoon het leukste onderdeel van het spel want door zo'n overweldigende vlammenzee creëer je uiteindelijk chaos.
Ook hebben alle verschillende soorten Biomex hun eigen geluiden en zullen ze, na te zijn vermorzeld, verpulverd en vernietigd, heerlijke doodskreten uitslaan gepaard met het bekende geluid van krakende botten en uit elkaar spattend slijm. Smakelijk eten.



Gelukkig word ik net op tijd opgepikt.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	6^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ Alles opblazen
- ▲ Multi player
- ▼ Munitie raakt snel op
- ▼ Niet verrassend

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486 DX, 16 Mb RAM, 16 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Mirage
Leverancier: Mirage (UK)
Tel: 0044-1260299909

7^{7}

Ondanks dat het niet echt een nieuwe game is, mogen de verbeteringen er zijn. Alleen hadden ze die gewoon bij het eerste deel al moeten invoeren.
JAN



De vlam erin!



De gezellige entourage van Bedlam.



Right through the heart!



Die kom ik 's avonds liever niet tegen.



Hoe kun je nog missen met zo'n ding?

Star Gener

Op mijn jas zit een Star Trek communicator. Zo nu en dan check ik of hij misschien werkt. Toen ik het spel Star Trek Generations startte, dacht ik toch echt even dat ie het deed.


De Enterprise gaat knokken.




Dit is het toilet ook al niet.




Scotty heeft z'n twijfels.


Booyaa, recht voor z'n smoel.

ENGAGE

Het spel Star Trek Generations is grotendeels op de gelijknamige film gebaseerd. Als het spel start, word je naar het jaar 2371 gebeamed. Je belandt op de U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, en dan begint jouw missie in het universum, onder commando van Captain Jean Luc Picard.
Het verhaal draait om een achtenzeventig jaar oud mysterie genaamd de Nexus. Dit energielint beweegt zich door de ruimte en vernietigt alle sterreschepen die zich op zijn pad bevinden.
De eerste Enterprise werd, achtenzeventig jaar geleden, zwaar beschadigd door de Nexus. Dit gebeurde tijdens een reddingspoging van een ander schip, waardoor Captain Kirk in space verdween. Een van de weinige overlevenden van die ramp, was een zekere Dokter Tolian Soran.
Nu, zoveel jaar later, reageert de nieuwe Enterprise op een noodoproep van een spacestation dat aangevallen wordt door onbekenden, juist op een moment dat de Nexus daar in de buurt vertoeft. Vreemd genoeg is weer Dokter Soran een van de overlevenden. Het wordt tijd om uit te zoeken wat het mysterie van de Nexus is, en wat voor vreemde rol Dr. Soran hierin speelt.

POWER TIP
Troi's away missie: wacht tot een spaceship vertrekt, je kan dan naar binnen.

POWER TIP
Probeer de wapensystemen van de vijandelijke schepen te raken, je kan ze dan op je gemak afmaken.

MAKE IT SO

Als het spel begint, bevind je je in het Stellar Cartography Lab, waar Picard en Data aanwezig zijn. Dit is een tijdelijk commandocentrum op de Enterprise, van waaruit je een koers kunt uitzetten, grote delen van het sterrestelsel kan scannen of de koers van de Nexus kunt volgen. Ook kun je hier allerlei andere schip-functies besturen, of mensen transporteren.
Tijdens het spel hoor je gesprekken tussen Picard en bemanningsleden of met Starfleet. Deze gesprekken zijn belangrijk voor het spel, aangezien ze vaak een aanwijzing geven. Mocht je het gesprek hebben gemist of niet goed gehoord, dan kun je het weer opvragen vanuit het computer-logboek.
Dr. Soran is hem ondertussen weer gesmeerd en het is duidelijk dat hij iets snoods van plan is met de Nexus. Om zijn plan te verwezenlijken vernietigt hij hele planeten. Het is duidelijk dat hij gestopt moet worden. En daar ga je, op zoek naar de dokter...

RPG

Om te beginnen moet het spacestation dat net aangevallen is, onderzocht worden om te zien of daar misschien aanwijzingen zijn te vinden over wie het gedaan heeft en wat Soran daar deed. Hiervoor zul je eerst het spacestation moeten scannen om de transport-coördinaten te krijgen. Als je dat gedaan [...] kun je een lid van de bemanning daarheen beamen.
Dan begint een soort eerste persoon RPG. Vanuit het gezichtspunt van een van de crewleden zie je de omgeving. De eerste missie, heb ik als Riker uitgevoerd.
Ik had niet veel tijd om door het spacestation te wandelen aangezien de boel op instorten stond. Hier en daar vond ik overlevenden die me het een en het ander konden vertellen. Ik zorgde ervoor dat ze direct naar de ziekenboeg werden gebeamed en vervolgde mijn weg.
Plots stond ik oog in oog met een Romulan. Nu weet iedereen dat er niet met die gasten valt te praten dus trok ik gelijk mijn phaser. Meteen begonnen die klootzakken te schieten, dus zapte ik ze hartstikke dood.
Ik liep overal rond en keek overal in. Zo nu

Trek
ations



Dr. Soran I pressume?

Fire phasers.

...zijn in je kop, makker?



Volg de rode draad.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁶
GELUID	9²
ORIGINALITEIT	9⁷
SPEELBAARHEID	10

- Zeer realistisch
- Picard en Worf rule big time!
- Uitgebreide maar eenvoudige controls
- Mooie filmpjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Win 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-ROM, 75 Mb HDS, muis, soundcard.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

9⁶

STG is een combinatie van interactieve film, strategie, RPG, shoot'em up en flight sim. Het heeft waanzinnig uitgebreide controls en ultra veel opties. De gameplay is voortreffelijk en je kunt je inbeelden Picard te zijn. Dit is zo'n realistisch spel, ik moet wel opgebeamed zijn.
BAS

en dan vond ik voorwerpen die ik mee kon nemen en later gebruiken, of die iets in- of uitschakelden.
Helaas werd ik opgeroepen door de Enterprise die mij vertelde dat hun sensoren aangaven dat de boel ieder moment kapot kon gaan. Met een emergency beam werd ik weer veilig aan boord gehaald.

SCAN SYSTEM

Tijd is van groot belang in dit spel. Terwijl jij nog vrolijk het spacestation aan het verkennen bent, is Soran onderstussen al op een andere planeet ellende aan het schoppen. Het is dus opschieten geblazen. Iedere moment dat jij aarzelt brengt een planeet dichter bij de totale vernietiging. (Niet dat ik je nerveus wil maken hoor, welnee.)
Eenmaal terug in het commandocentrum zul je dus snel op zoek moeten gaan naar Soran. Je krijgt allerlei berichten binnen over zijn mogelijke verblijfplaats en door middel van scans kun je uitzoeken op welke planeet dat zou kunnen zijn.
Je kunt planeten alleen van dichtbij scannen, als je zelf ook in dat stelsel bent. Anders kun je alleen een lange afstand scan doen, maar die geeft je weer veel minder info. Ga nou niet als een gek rondvliegen, dat kost alleen maar erg veel tijd, en dat is nou precies wat je niet hebt.
Als je goed luistert naar de gesprekken en binnenkomende berichten kun je wel uitvissen in welk stelsel je moet wezen. Wanneer een korte afstand scan dan precies aangeeft waar hij is, is het tijd voor een nieuwe away missie.

RED ALERT

Op mijn tocht om Dr. Soran te stoppen en het raadsel van de Nexus op te lossen, ben ik nog een paar keer ergens heen gebeamed.
Eerst als Troi, tussen een zootje Romulans. Ik zag Soran wel maar werd als spion ontdekt, nog voor ik hem kon grijpen. Gelukkig kon ik net op tijd teruggebeamed worden naar de Enterprise.
De tweede keer was als Data naar een, voor mensen onleefbare, planeet. Hier voerden twee robot-rassen oorlog en moest ik Soran zien te vinden en tegelijk oppassen niet overhoop geschoten te worden. Dit lukte me echter niet en ik heb me op een goed moment terug laten beamen.
Ook als Worf had ik geen succes. Deze heetgebakerde Klingon kwam al snel in een knokpartij terecht, en ik moest er snel vandoor voordat ik afgemaakt zou worden.
Iedere keer als een away team mislukt, krijgt Picard op zijn donder van Star Fleet. Als het twee keer niet lukt, is het spel afgelopen en wordt Picard terug naar de Aarde geroepen omdat hij heeft gefaald. Picard falen? Dat nooit! Gelukkig had ik vaak gesaved dus kon ik gelijk weer aan de slag.
Toen ik in een nieuwe poging een Klingon schip tegenkwam, en hun scande om te zien wat ze moesten, werden ze meteen kwaad en vielen ze aan. Voor ik het wist was ik verwikkeld in een onvervalst space gevecht tussen drie Klingon schepen en de Enterprise.
Na heel veel phaser blasts en foton torpedo's had ik met veel moeite, en hulp van mijn instrumenten, de Klingons verslagen en ging mijn speurtocht verder. En verder, en verder...

wedstrijd

WIN een PlayStation met Lara Croft

Niks te doen in de zomervakantie? Handig met verf, potlood of digitaal tekenprogramma? Fan van Tomb Raider's Lara Croft? Nog geen PlayStation? Hier is je kans!



We hebben het jullie nog niet echt durven te vertellen, maar wij van de Power-redactie zijn eigenlijk een beetje verliefd op Lara Croft. Niet omdat we zo wanhopig zijn dat we zelfs met een digitale chick genoegen nemen, wel omdat lieve Lara een heel dankbaar onderwerp is voor games minnend Nederland. Eindelijk eens een keer geen stoere macho-held a la Duke Nukem die het op de spelcomputers voor het zeggen heeft, want dankzij Tomb Raider gaan we nu plat voor een *babe* met ballen! En zeg nu zelf, ziet ze er niet schattig uit?

NAAKT?

Terwijl Core Design hard werkt aan Tomb Raider 2, worden wij op de redactie overladen met (vragen over) cheats om Lara zonder kleren te laten rennen en knallen. Aanleiding bleek een 1 april grap van een buitenlands spellenblad.
Kortom, die cheat bestaat volgens ons helemaal niet. Of toch wel? Op de nieuwspagina's kun je hier meer over lezen. Verder is er inmiddels op internet een ware hype ontstaan rond (de blote) miss Croft.

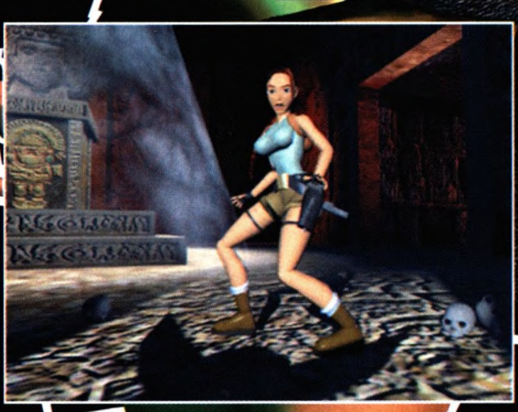
PORTRET

Aha, dachten wij, dat is een mooie aanleiding voor een wedstrijd! Teken of verf een portret van Lara Croft (dat mag ook digitaal met een tekenprogramma) en stuur je kunstwerk naar de redactie van Power Unlimited.
Voor de fraaiste inzending heeft Sony/Columbia Tristar onder andere een heuse PlayStation beschikbaar gesteld en CD Contact Data doet daar een PSX-versie van Tomb Raider bij. Het complete prijzenpakket ziet er als volgt uit:

1e prijs: PlayStation met Tomb Raider.
2e prijs: Een PlayStation lichtbak en een exemplaar van Soul Blade en Tenka.
3e prijs: Een van de vier Soul Blade exemplaren.
4e prijs: Een van de tien PlayStation t-shirts.

Stuur je inzending *voor 11 augustus* naar:
Power Unlimited Lara-wedstrijd
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
Vergeet niet om achterop je kunstwerk je naam, adres en telefoonnummer te vermelden. Alle inzendingen worden eigendom van Power Unlimited en worden dus niet teruggestuurd.
De uitslag volgt in de Power Unlimited van oktober (ligt vanaf 22 september in de kiosken). Succes!









RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	7^5
SPEELBAARHEID	8^5

- ▲ Goede gameplay
- ▲ Mooie graphics
- ▲ Funny
- ▼ Blijft een baseball game

NINTENDO64
Prijs: ƒ 239,- Bfr. ca. 4350
Inclusief memory-card.
Fabrikant: Konami
Verkrijgbaar bij: Dimension Plus
Tel: 050-3129818

8^1

Konami heeft een klein wonder verricht met Powerful Pro Baseball. De gameplay is echt uniek voor een game uit dit genre en maakt 't zeker de moeite waard om te checken.
RUBEN

In de ruim tien jaar dat ik videogames speel, ben ik nog nooit een baseball spel tegengekomen dat me ook maar een beetje boeide. Maar voor alles is een eerste keer, blijkt. Want nu is er Powerful Pro Baseball, het eerste baseball spel op de N64.

PEANUT-BALL

De meeste baseball games die ik ken, zijn over het algemeen saai, onoverzichtelijk en simpelweg dom. Baseball is ook niet echt een populaire sport in Nederland. De enige mensen die ik vaak zie met honkbalknuppels zijn voetbalsupporters en die beoefenen een hele andere tak van 'slagsport', maar dit terzijde.

Ik persoonlijk weet bijna niks over baseball. Mijn eerste en laatste ervaring met deze balsport beperkt zich tot de lagere school variant 'peanutball'. Dit is ongeveer hetzelfde als honkbal alleen wordt de bal niet naar je toe gegooid, maar ligt op het puntje van een paal. Hierdoor kon je naar hartelust je agressie op het balletje uitleven, het was toch altijd raak.

Toen na een tijdje het paaltje werd vervangen door 'fast-balls' en 'curve-balls' hield ik het toch maar voor gezien en ging voetballen op het pleintje net als elke gewone Hollandse jongen.

Je kan je nu misschien wel voorstellen dat ik een beetje teleurgesteld was dat het eerste spel dat ik mocht recenseren voor de N64, een baseball spel is. Om mijn werk nog wat moeilijker te maken, ging het ook nog eens om de Japanse import versie van dit spel. Tekst en uitleg over de spelregels kon ik dus ook wel vergeten. Met zoveel pech kon het eigenlijk alleen nog maar meevallen, laat ik dus gewoon maar gaan spelen.

ACTIE

Mijn Japans is een beetje roestig dus de eerste paar instel-pagina's kom ik door, door lukraak op een paar knopen te drukken. Aan de hoeveelheid menu's te zien, moeten de instelmogelijkheden enorm zijn maar daar heb ik nu niks aan. Dus druk ik vrolijk verder tot dat ik me op het speelveld bevind.

Het duurde even een tijdje voordat ik de controles in de vingers had, maar na een kwartiertje kon ik mijn tegenstanders, de Tokyo Tigers, eindelijk wat tegenstand bieden. En geloof het of niet, na een tijdje spelen is er zelfs een glimlach op mijn gezicht te zien. Powerful Pro Baseball is namelijk hartstikke leuk. Niks stomme regeltjes en langzame gameplay. Dit spel richt zich puur op de actie van baseball.

OVERZICHT

Dit wordt vooral mogelijk gemaakt doordat de bediening heel prettig is. Zo kan je bijvoorbeeld als werper heel makkelijk de bal van de meest moeilijke effecten voorzien. Dit wil overigens niet zeggen dat Powerful Pro Baseball makkelijk is. Een snel reactievermogen is met name als je aan slag bent vereist. Het kostte mij dan ook een volle dag oefenen voordat ik de eerste overwinning op mijn naam had staan. Een ander sterk punt aan PPB zijn zonder meer de graphics. Deze zijn mooi, duidelijk en heel basic. Hierdoor is het spel bijzonder overzichtelijk, en dat is toch zeer uniek voor een baseball spel.



It's a hit!



Waar zal mijn triomf zich afspelen?



Even warm slaan.

POWER TIP

Als je aan slag bent, let dan goed op de catcher. Hij geeft aan waar de bal naar toe gaat.



Strike!



Deze gaat door het dak.

JAPANSE IMPORT



Save!

POWERFUL PRO BASEBALL

NHL OPEN ICE

Vergeet de zomer en haal je schaatsen uit het vet. Het is namelijk weer tijd voor wat ijshockey geweld. Ditmaal de nieuwste uit de lange reeks NHL spellen: NHL Open Ice

JAMMER

Voor de gemiddelde Amerikaan is een vet ijshockey spel er eentje waarbij hij met zijn favoriete team en zijn favoriete spelers de strijd op het ijs aan kan gaan. Net zoals een goed voetbalspel voor Skate er eentje is waar hij met NAC kan spelen.
Hierin is NHL Open Ice zeker geslaagd. Er is keuze tussen alle NHL teams van dit seizoen en je kan spelen met bijna alle, ongetwijfeld zeer beroemde, spelers die deze teams rijk zijn.
Voor mij als niet Amerikaan daarentegen (en met mij denk ik vele andere game broeders en zusters) is dit net zo belangrijk als het aantal haren op de reet van Sinterklaas. Een lekker ijshockey spel moet flammen! Je moet bij het spelen het schaafijs bijna kunnen proeven als je door de tegenstander wordt gevloerd en het bloed bijna kunnen ruiken als je je een weg hakt door een horde schaatsende Noormannen. Jammer genoeg is Open Ice wat dat betreft totaal mislukt.

PLAYER HATER

Als je Open Ice vergelijkt met bijvoorbeeld NHL Face Off 97', is Open Ice kwalitatief gewoon slechter, vooral als je kijkt naar de speelmogelijkheden.
Je kan kiezen tussen een team met de computer en dan tegen een tweede speler of computer, of een team met een andere speler en dan tegen de computer. Spelen samen met de computer is heel irritant. De compu is namelijk een echte speler, eentje met een eigen wil en spelgedrag. Het is daardoor heel moeilijk een aanval op te bouwen of om überhaubt iets doordachts te doen. In deze gamemode kan je rustig op de reservebank gaan zitten, de computer laten spelen en dan nog winnen ook!
En ook de twee player mode is niet zoals het zou moeten (en kunnen) zijn. Dit komt met name doordat Open Ice heel onoverzichtelijk is. De mannetjes zijn veel te groot en het veld is te klein. Als je dan ook nog bedenkt dat de echte ijshockey agressie volledig ontbreekt, kun je wel stellen dat het spelen van NHL Open Ice mij weinig plezier opleverde.

FEATURES

De versie van NHL Open Ice die ik speelde, was een vroege alpha en dat houdt in dat er nog wel het een en ander verbeterd zal gaan worden.
Grafisch moet er zeker nog veel veranderd worden want deze alpha versie ziet er uit als of hij zo is overgezet van de MegaDrive.
Toch zitten er nu al een paar grappige features in het spel. Zoals bijvoorbeeld de verder totaal nutteloze 'Big head-mode'. Je raadt het al, hierdoor worden de hoofden van de arme spelertjes twee keer zo groot.
Ook kan je tijdens het spel allerlei speciale moves doen waardoor jouw schot niet meer te houden is voor de keeper.
Leuk, maar niet leuk genoeg. Het gaat tenslotte om hoe het spel speelt, en daar moet nog flink aan gesleuteld worden.


De NHL ijsgoden.


Laat maar vallen scheids.


Probeer me maar eens te stoppen.


Waar is de actie?


'Big Head' mode.


De puc staat in brand.

POWER TIP

Mocht de volledige versie van NHL Open Ice aanzienlijk beter zijn dan dit test exemplaar, dan kom ik daar zeker nog op terug.

RAPPORT

GRAPHICS	4°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	3°
SPEELBAARHEID	3°

- Chaos
- Geen bloed aan de stick
- Saai
- MegaDrive graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2525
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701

4²

Laten we hopen dat het echte spel in de verste verte niet lijkt op deze alpha versie. Anders zouden ze het beter 'NHL Rip off' kunnen noemen.
RUBEN

MORTAL KOMBAT TRILOGY

AMERIKAANSE IMPORT

Het leven is geen pretje, zeker niet als je de opdracht krijgt om Mortal Kombat Trilogy voor de Nintendo64 te recenseren. Nog zo'n teleurstelling kan mijn dichtgeslibde hartje niet verdragen.

RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	8^0
ORIGINALITEIT	1^0
SPEELBAARHEID	9^0

- ▲ Mortal is nog steeds leuk
- ▼ Teleurstellend
- ▼ Beschamend
- ▼ Hoezo 64?

NINTENDO64
Prijs: ƒ 189,50 Bfr. ca. 3425
Fabrikant: Williams/Midway
Verkrijgbaar bij: Dimension Plus
Tel: 050-3129818

6^6

Alsjeblieft hou toch op met die onzin! Doom 64, Mortal Kombat 64... What's next? Pacman 64? Die bits liggen er niet om stof te verzamelen, geef ze verdomme wat te doen!
KEES

STOP DE VERLOEDERING

Als PU-redacteur ben je voor sommige mensen een soort wandelende encyclopedie. Dagelijks krijg ik allerhande vragen naar mijn hoofd geslingerd aangaande games, consoles en aanverwante artikelen.
"Is Andreas echt een honderdvijftig jaar oude Kung Fu meester?" "Spelen ze in de Gaza-strook ook Quake?" En de meest gestelde vraag van de afgelopen zes maanden: "Moet ik een Nintendo64 of een PlayStation kopen?"
Wel lieve vriendjes laat ik jullie nu voor eens en voor altijd uit de droom helpen. Dre is inderdaad een honderdvijftig jaar oude Kung Fu meester, Nee in de Gaza-strook spelen ze liever landje veroveren en wat betreft die Nintendo64, die kan mij gestolen worden (gelieve deze uitspraak niet te letterlijk te nemen).

WERKLOZE BITS

Ik kan natuurlijk alleen maar oordelen over de games die ik tot nu toe onder handen heb gehad maar die spelletjes beloven dan ook weinig goeds.
Ik heb het idee dat de meeste games-producenten gewoon doodleuk de 32 bit versie van hun spellen converteren naar de N64 zonder er ook maar iets aan toe te voegen. Slechter dan de PlayStation versies zijn deze conversies natuurlijk niet maar teleurstellend zijn ze absoluut. Zit je daar met je 64 bits waarvan de helft werkeloos moet toezien hoe die andere 32 werk van ver beneden hun stand moeten uitvoeren.
Nintendo ga je schamen! Zo ga je toch niet met je bits om? Geef de gasten een uitdaging, een spel waarbij ze zich uit de naad moeten zweten om de miljoenen frames binnen een honderdste seconde voorbij te laten komen.

WHAT'S THE STORY: MORTAL GLORY?

Maar goed waar hadden we het ook alweer over? Oh ja; Mortal Kombat Trilogy. Een prachtig spel; episch bijna. Alle drie de MK-tjes gecombineerd in één game, aangevuld met wat extra grappen en grollen.
Ik bedoel als je een N64 hebt staan en je bent nog niet in het bezit van een van de MK's dan is het een must. Mortal Kombat is tenslotte altijd leuk om te spelen en in de Trilogy zitten alle moves, characters en secrets die Mortal Kombat goeroe Boon en zijn kornuiten ooit hebben verzonnen.
Zo kun je de in het verleden verborgen characters zoals Smoke en Noob Saibot gewoon spelen zonder dat je daar al te veel moeite voor hoeft te doen. Kortom dikke pret en dat met maar de helft van de bits die je ter beschikking hebt.


Wat een keuze!



Nee hè, moet m'n pakje straks weer in de was.



Alle zegen komt van boven.



Green balls of fire.



Lekker ravotten in de pit.



Raiden springt uit z'n vel.



Raiden is geslaagd, cum lava.

FIGHTERS MEGAMIX

In een poging iets van de achterstand op concurrent Sony goed te maken, heeft Sega haar meest succesvolle beat'em ups gecombineerd tot een ultieme Megamix.

IN THE MIX

De studentenhaver onder de beat'em ups heeft haar intrede gedaan in de gedaante van Fighters Megamix. Er zijn in totaal maarliefst 32 characters te vinden in deze game, waarin je alle jongens en meisjes uit Fighting Vipers en Virtua Fighter aan zult treffen, aangevuld met een tiental verborgen characters.

Zo kom je bijvoorbeeld een aantal onderdeurtjes uit Virtua Fighter Kids tegen, ontmoet je de koppensnellers uit het prehistorische Sonic Fighters en loop je de kans om neergeschoten te worden door Janet Marshall, de vrouwelijke agent uit Virtua Cop.

ARCADE MOVES

Wat na de eerste keer spelen gelijk opvalt, is dat de characters uit Fighting Vipers zich aanzienlijk makkelijker laten bedienen en veel sneller zijn dan de Virtua Fighters. De gasten uit Virtua Fighter zijn op hun beurt weer makkelijker te bedienen dan hun evenbeelden uit de originele Virta Fighter 2. Ze zijn sneller, beter wendbaar en -als klap op de vuurpijl- uitgerust met een aantal nieuwe moves die vooralsnog alleen nog maar in de arcade te zien waren in Virtua Fighter 3.

Zijn Virtua Fighter 2 & 3 te moeilijk voor jou (sukkel!!) dan kun je in deze Megamix alsnog je hart ophalen.

TO BUY OR NOT TO BUY

De hamvraag is natuurlijk of het zin heeft om Fighters Megamix aan te schaffen wanneer je al in het bezit bent van Virtua Fighter 2 en/of Fighting Vipers. Wat Fighting Vipers betreft; wanneer je dit spel al in huis hebt, kun je deze het beste inruilen voor de Megamix. In eerste instantie omdat je hier niet lastig gevallen wordt met irritante Pepsi reclames en in tweede instantie omdat de Megamix meer geheimen, characters, geheime characters en moves bevat. Als je Virtua Fighter 2 in je bezit hebt dan hoef je je geen zorgen te maken en kun je gewoon de Megamix erbij in huis halen. Mede dankzij de toevoeging van een aantal nieuwe moves uit Virtua Fighter 3 en de toch ietwat andere vechtstijl van de desbetreffende characters in de Megamix, is Virtua Fighter 2 echt een totaal ander spel. Deze twee kunnen gebroederlijk naast elkaar op de plank liggen.

Het meest voordelig uit ben je natuurlijk wanneer je geen van beide spelletjes in huis hebt en je ze nu als het ware voor een prikkie alletwee in je bezit kunt krijgen.



Nieuw kunst- en vliegwerk van onze vriend Cage.

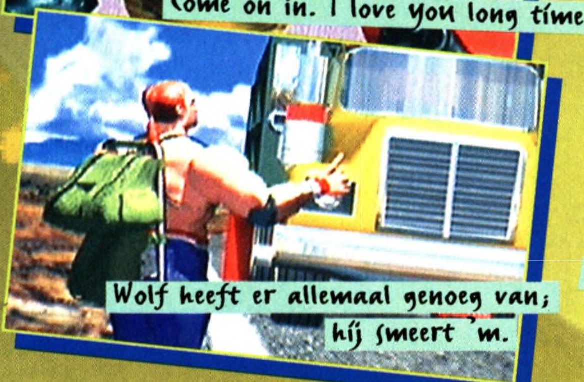


Lau demonstreert de zwaartekracht.





Come on in. I love you long time.



Wolf heeft er allemaal genoeg van; hij smeert 'm.



Je hebt keus uit vier verschillende courses.

POWER TIP

De Virtua Fighter characters zijn aanzienlijk langzamer dan de Fighting Vipers, veel ontwijken en blokken dus.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ 32 characters
- ▲ Nieuwe moves
- ▲ Janet Marshall
- ▼ Weinig echt nieuwe characters

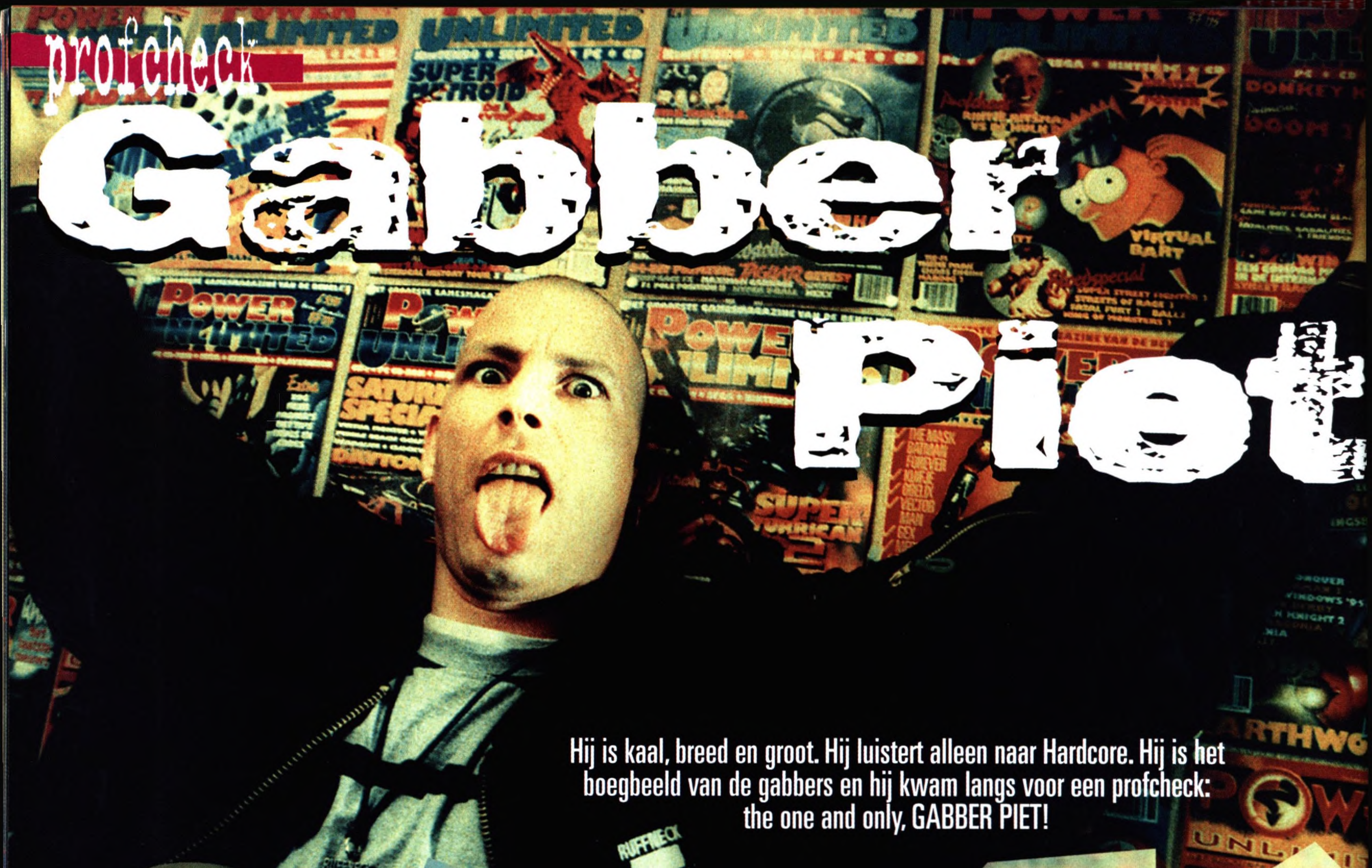
SATURN
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca.2525
Fabrikant: AM2
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

84

Het is natuurlijk een fantastisch spel, laat ik dat voorop stellen. Maar het mag eigenlijk geen nieuw spel heten. Toegegeven er zitten nieuwe characters, nieuwe achtergronden en nieuwe moves in maar het blijft een opgewarmd kliekje dat alleen de echte veelvraten zal beko-

KEES

Gabber Piet



Hij is kaal, breed en groot. Hij luistert alleen naar Hardcore. Hij is het boegbeeld van de gabbers en hij kwam langs voor een profcheck: the one and only, GABBER PIET!



"Shit, dat is nog moeilijk zeg. Wel even wennen aan die knopjes."

Fotografie: Niels van Iperen

DAT LUKT NOOIT

"Weet iemand nog een kandidaat voor onze profcheck?", vroeg onze ongeduldige hoofdredacteur Edwin ons tijdens de laatste PU-redactievergadering.
Terwijl het onuitgeslapen PU-team bakken sterke koffie naar binnen werkte en de schaal koekjes in no time werd opgeslokt, murmelde ik: "Eeeh..? Gabber Piet?"
"Dat lukt nooit!", brulde iedereen. En als je één ding niet tegen Jan moet zeggen is het wel dat hem iets niet lukt. Twee weken later namelijk kwam Gabber Piet, the man himself, langs op de PU-redactie om het spel Fighters Megamix te testen.

HAKKUH

Gabber Piet is bekend met het spelen van games:
"Ik weet nog wel dat ik vroeger urenlang met mijn vrienden Mortal Kombat zat te spelen, wat een strak spel was dat, zeg! Lekker tegen elkaar beuken tot diep in de nacht. Maar ook van die avonturen spelletjes vind ik wel tof. Dingetjes oppakken, ouwehoeren tegen verschillende personen, best geinig. Maar momenteel heb ik er gewoon weinig tijd voor."
Gabber Piet werkt voor de platenmaatschappij XSV, die Hardcore-platen uitbrengt. Piet moet deze platen promoten en ervoor zorgen dat ze op de radio en televisie gedraaid worden. Daarnaast is hij gastheer op Raves en breng hij zelf muziek uit.
"Ik heb een paar keer van die Hardcore feesten voor jonge kids georganiseerd en ik moet je zeggen dat is dankbaar werk. Die kids kennen alle platen, ze zingen alle samples mee en ze kennen alle breaks, dat is echt ongelofelijk."
Om nu eens te kijken of Gabber Piet op het gebied van games ook zo goed kan hakkuh besloten we een spel te testen waar ook veel in te hakken valt.

VETTE KLAPPEN

Ik zit nog niet op mijn stoel of Gabber Piet zit al met zijn controller in de hand en probeert zijn computertegenstander alle hoeken van de arena te laten zien.
"Shit, dit is nog moeilijk zeg! Wel even wennen al die knopjes."
'Dat wordt een makkie', denk ik en ik stel voor om tegen elkaar te spelen. Het leuke van Fighters Megamix is dat je een gigantische hoeveelheid vechters van andere Sega games kunt combineren. De meesten komen uit Virtua Fighter en Fighting Vipers maar je kunt bijvoorbeeld ook vechten met Janet van Virtua Cop 2 of met een racewagen uit Daytona USA! Ik kies voor Akira, terwijl Piet Grace aanklikt. Oké, let's kick some



Dat wordt een makkie denk ik nog.













ass. Terwijl Piet het tegen de computer nog moeilijk had, lijkt hij opeens te zijn getransformeerd in Jean-Claude van Damme. Ik krijg een paar vette klappen in mijn smoel, gevolgd door een trap in mijn maag.
"Ha, ha!", grijnst Piet, "opletten mannetje!" Al meteen bij het eerste spel moet ik het afleggen. Ik word gewoonweg gebeukt. Maar ik laat niet met me sollen, de eer van PU staat op het spel!



FANATIEK

Ik besluit de brute Lion te kiezen, terwijl Piet Janet voor zijn rekening neemt. "Kom maar op", brult Piet. Maar gelukkig heb ik het heilige vuur al weer snel gevonden. De ene na de andere special move volgt elkaar op en Jane wordt tot moes gestampt.
"Opzouten! Dit is niet tof", aldus Gabber Piet die weet dat hij zijn meerdere gevonden heeft. Piet: "Het ziet er heel mooi uit en dit spel werkt erg verslavend. Alleen bewegen die gasten af en toe net iets te traag, als ik op de knoppen druk moet mijn speler wel meteen gaan rammen."
Vele spelletjes volgen en Gabber Piet wordt steeds fanatieker. Hij ramt vol overgave op de controller, loopt af en toe rood aan, bijt venijnig zijn tanden op elkaar en begint gevaarlijk door zijn neusgaten te snuiven. Slik, ik begin nu toch wel ongerust te worden. Waar gaat dit heen?

LOEIHARD

Gelukkig blijkt Gabber Piet uiterst sportief en ik moet zeggen, we waren zeer aan elkaar gewaagd. Door steeds met andere spelers te vechten kregen we een goed overzicht van de game.
Een van de vechters waar je uit kunt kiezen is Bark The PolarBear en die mag toch wel als de meest komische gelden. Deze beer is een dikke vetzak en bijna twee keer zo groot als de andere vechters. Bovendien is ie erg lomp maar wel doeltreffend.
Gabber Piet: "Paf, ram en daaaag! Die Beer is veel te goed, je hoeft je alleen maar naar voren te gooien en je tegenstander wordt geplet. Hard man. Die achtergrondmuziek is trouwens ook wel heftig!"
Over muziek gesproken, gaat Piet zelf nog een plaatje maken? Piet legt uit: "Kijk, Hakke & Zage was een reactie op Gabbertje van Hakkuhbar. Dat is dus echt kut. Die schilderde gabbers af als een stelletje idioten. Maar Hakke & Zage was natuurlijk ook erg commercieel en dat is eigenlijk niet waar ik voor sta. Ik ben gewoon Hardcore! Dat is ook de enige muziek die ik thuis draai en dat is ook de enige echte shit. Het kan mij niet hard genoeg."
"Dus als je nog een nieuw plaat maakt, dan...?", vraag ik nieuwsgierig. "Dan wordt het zo hard dat iedereen gek wordt, echt loeihard."
Ook krijg ik nog even bijscholing want waar komt die term hakken nu eigenlijk vandaan? "Hakken is gewoon een ander woord voor de basedrum. Hoe harder de basedrum hoe meer gehak."

PROFCHECK 2?

Als Gabber Piet het PU-lab wil verlaten, valt zijn oog op Human Grand Prix, het nieuwe Formule 1 racespel voor de N64.
"Wooh, strak, kan ik dit ook nog even spelen?" Edwin strijkt zijn hand over zijn hart en duwt de game in de machine. Zelfs Ed komt achter zijn beeldscherm vandaan om eens te kijken hoe Piet het er vanaf brengt.
Piet gaat uit zijn dak en rijdt nog heel wat rondjes alvorens de PU-redactie te verlaten. Eigenlijk is er dus sprake van een dubbele profcheck! Laten we het er maar op houden dat Gabber Piet gewoon dol is op alles wat hard is (of gaat).

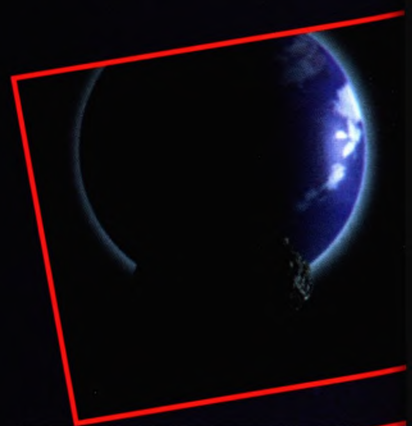
JAN

RISING LANDS

De Wederopbouw

Rampspoed heeft de aarde getroffen... Een hele beschaving is weggevaagd. Jij hebt de taak de succesvolle oprichter van de nieuwe wereld te worden. Maar dat gaat natuurlijk niet zonder slag of stoot. Strategisch inzicht en tactisch handelen lijkt de sleutel tot succes. Maar dat alleen is niet genoeg...





- Meer dan 20 missies
- Vele tientallen verschillende gebouwen en structuren
- Gigantische landkaarten (meer dan 180 schermen!)
- Ontwikkel en maak gevechts-, transport-, defensie- en produktie machines
- Rising Lands gaat door waar anderen stoppen
- Volledig in SVGA 800x600 resolutie
- Multi-player mode
- Categorie: Strategisch / Simulatie (PC-CDROM)
- GEHEEL NEDERLANDSTALIG





Rising Lands is *het* strategische spel van 1997!
Neem geen risico en bestel NU
Rising Lands - De wederopbouw bij je dealer!!

Consumentenprijs Fl. 99,95 (incl. BTW)

Bel voor meer informatie:
Artware International Tel.: 0182-611641

MICROÏDS

ARTWARE
distributie: Artware International

R&P ELECTRONIC MEDIA

POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

De laatste tijd zie ik steeds vaker dat lezers van PU een eigen Homepage maken. De meeste onder jullie zullen wel denken dat zoiets niet alleen een hoop werk is, maar ook nog eens bakken met geld kost. Dus niet.

GRATIS E-MAIL

Een vriend van mij heeft een boek geschreven en brengt het in eigen beheer uit. Nu heeft de goeie jongen wel een computer maar veel bijzonders is het niet. Toch wilde hij een internet pagina hebben om zijn boek aan de man te brengen. Of ik dat effe voor hem wilde doen.
Om te beginnen had hij natuurlijk een e-mail adres nodig. Geen probleem, op het net zijn meerdere gratis e-mail adressen verkrijgbaar. Mijn persoonlijke favoriet is Hotmail (www.hotmail.com). Hier kun je zonder kosten je eigen e-mail adres aanvragen en gebruik maken van hun mail programma. Binnen vijf minuten is dit geregeld en kun je mail ontvangen.

GRATIS HOMEPAGE

Oké, maar toen wilde hij dus ook nog een internet pagina hebben. Tijdens het surfen naar leuke dingen voor op zijn pagina, kwam ik een link naar een gratis Homepage tegen. Ik geloofde er geen moer van, maar besloot het toch maar te checken.
Ik belandde bij Angelfire (www.angelfire.com) en ik moet zeggen ik was verbijsterd over hoe makkelijk dit ging. Je hoeft je alleen maar even aan te melden als nieuwe gebruiker en ze sturen direct een wachtwoord naar je (net nieuwe) e-mail adres. Met dit wachtwoord kun je jouw eigen pagina gaan maken, helemaal gratis.

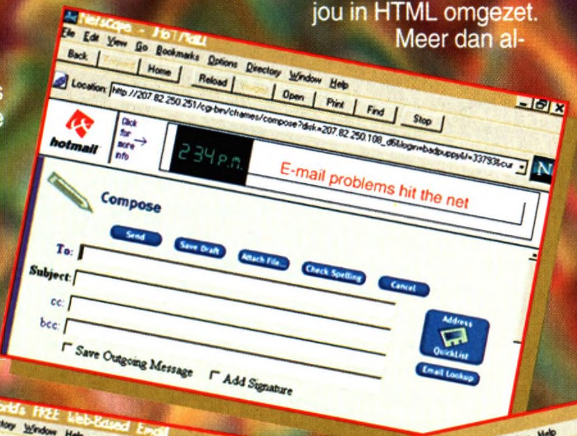
TYPEN EN EEN GOED IDEE

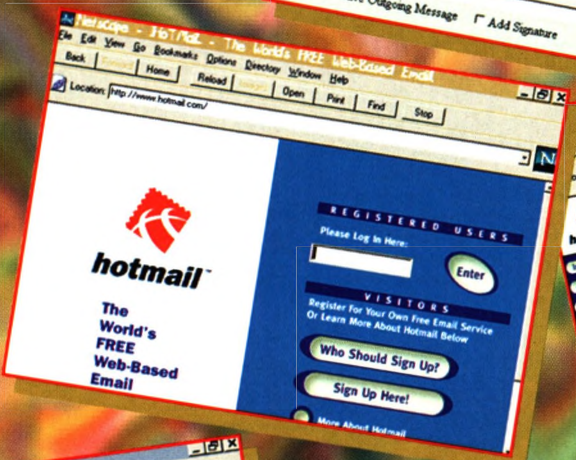
Goed, maar dan moet ik zeker eerst een cursus HTML gaan volgen, hoor ik je zeggen. Nee hoor, dat is helemaal nergens voor nodig. Bij Angelfire hoef je alleen maar in te vullen wat je waar wilt hebben en het wordt voor jou in HTML omgezet. Meer dan alleen typen en een goed idee is niet nodig. Mocht je echter HTML wel onder de knie hebben dan kun je dat ook, zonder enig probleem, gebruiken voor het maken van jouw site. Nu hebben ze al allerlei plaatjes en achtergrondjes kant en klaar voor je maar je kunt makkelijk jouw eigen plaatjes etc. invoeren.
Het is dus voor de beginners en gevorderden een prima plek om een gratis Homepage te beginnen.

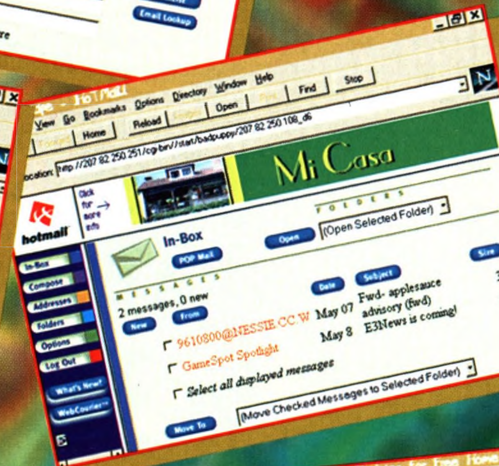
LAAT HET ME WETEN

Op het Powerweb Forum verschijnen steeds vaker links naar Homepages van lezers en ik moet zeggen dat de meeste er goed uitzien.
Natuurlijk zien ze er niet allemaal even professioneel uit maar ze zijn er tenminste (dat kan ik van mezelf nog niet zeggen).
Het is dus voor iedereen een mogelijk om een eigen page te bezitten en ik hoop dat iedereen die er een maakt, mij even mailt om te laten weten wat het adres van hun Homepage is.
Natuurlijk hoeft het niet een pagina van Angelfire te zijn, ik heb alleen Hotmail en Angefire als voorbeeld gebruikt. Er zijn nog veel meer van dit soort mogelijkheden op het net, check'em out en maak je eigen Homepage, wie weet vermeld ik het wel op het PU-web.

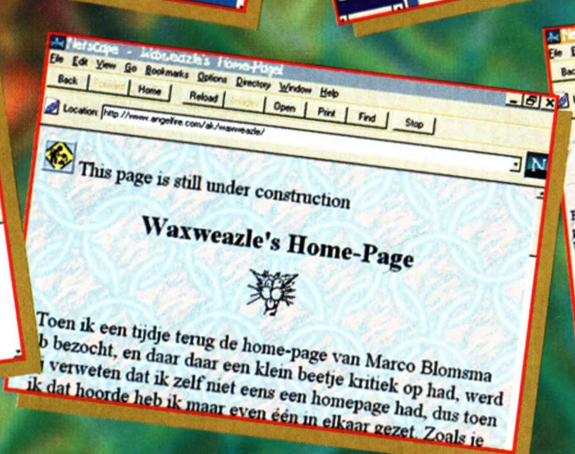
BAS

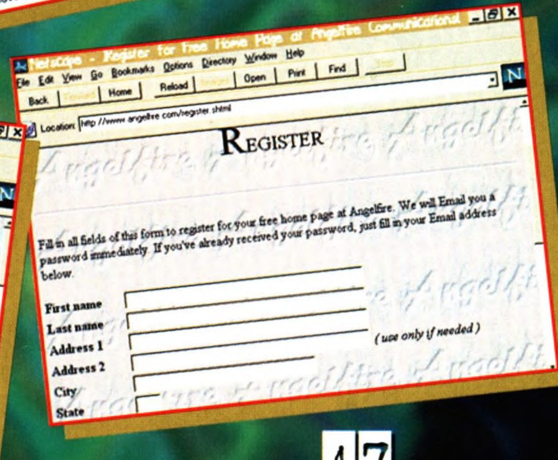












Lucky

Sinds striptekenaar Morris in 1947 de held Lucky Luke voor het eerst op papier zette, zijn er zo'n 250 miljoen stripboeken van de koele cowboy verkocht. Nu, precies een halve eeuw later, zijn er twee nieuwe videogames met Luke in de hoofdrol.

SPREEKBEURT

Tja, wie kent hem niet? Lucky Luke heeft het niet slecht gedaan. Over heel de wereld dus een kwart miljard verkochte stripboeken van de man die sneller schiet dan z'n schaduw. Nog meer cijfertjes weten? In totaal zijn er 77 verschillende albums verschenen in twintig verschillende talen. In 1995 alleen al zijn er 5 miljoen stripboeken verkocht en van het meest recente exemplaar (nummer 77) al 400.000!

Hoppa, zomaar gratis genoeg informatie voor een complete spreekbeurt!

ONTSNAPT

Lucky Luke moet het deze keer opnemen tegen (drie keer raden...) de Daltons! De vier broers zijn voor de tienmiljoenste keer uit de gevangenis ontsnapt en zetten de boel weer aardig op stelten.
Maar kennelijk is deze ellende nog niet genoeg voor onze scherpschutter want samen met de Daltons zijn ook drie andere legendarische bandieten uitgebroken: Billy the Kid, Pat Poker en Jesse James. Een prettig gezelschap dus, en doortrapt genoeg om het Luke behoorlijk moeilijk te maken.
Meteen na het horen van dit bericht springt hij dan ook op zijn paard Jolly Jumper om het geboefte te achtervolgen en ze weer achter de tralies te krijgen.

NIET HETZELFDE

De Game Boy en SNES versie lijken veel op elkaar, maar ze zijn niet identiek. De basisregels zijn wel hetzelfde.
Behalve de bekende levens- en energieharten heb je een overzicht van het aantal kogels en dynamietstaven.
Bij de Game Boy versie kun je één ander artikel meedragen (zoals bijvoorbeeld een hoefijzer of een tak) en bij de SNES versie kun je meerdere artikelen meenemen. Die artikelen heb je nodig om puzzels op te lossen. Bij de Game Boy versie bijvoorbeeld heb je een tak nodig om over een gebouw te kunnen komen en moet je een hoefijzer vinden om daar het paard Jolly Jumper mee te beslaan. Jolly zal dan vervolgens een flinke trap tegen de muur geven zodat die aan diggelen gaat en je weer verder kan.

PUZZELS

Net als bij de Game Boy versie moet je ook op de SNES flink puzzelen.
In het eerste level moet je het stadje Yuma in omdat de Daltons daar de bank hebben overvallen. De arme bankdirecteur hebben ze opgesloten in een diepe put die ze hebben afgedekt met een zware steen. Je moet dus eerst dynamiet halen om die steen op te blazen en de directeur te bevrijden.
Kinderspel natuurlijk, maar in level twee volgen de puzzels elkaar snel op. Je loopt soms compleet verdwaald rond omdat je niet verder kan. Het uiteindelijke doel is om de hond Rataplan te vinden. Hij heeft de sleutel bij zich van de deur van de kruitkamer waar de Daltons mensen in hebben opgesloten. Makkelijker gezegd dan gedaan!

LOOD GIETER

Het eerste obstakel dat je tegenkomt is een sleutel die net iets te hoog hangt. Probeer maar niet te springen (zoals ik honderd keer heb gedaan) want het lukt echt niet.
De bedoeling is om eerst een stok te vinden. Ga dan naar de kelder van het gebouw om die stok in de kachel te gooien. Er ontstaat een overdruk waardoor deksels op de pijpleidingen omhoog geblazen worden. Ga weer naar die sleutel en via de deksel kun je er nu wel bij. Dan ben je er nog niet, want die sleutel is voor een andere deur.
De volgende puzzel maakt weer gebruik van de pijpleidingen. Ergens onder in het gebouw zie je een muurtje met daarnaast een kapotte pijpleiding. Ga op zoek naar een pijp met een knik erin en monteer deze onder aan de kapotte leiding. Ga nu helemaal

POWER TIP



In deze huifkar zit een extra leven.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{0}
GELUID	6^{5}
ORIGINALITEIT	6^{5}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ Ingewikkelde puzzels
- ▲ Echte Lucky Luke graphics
- ▼ Meer van het bekende
- ▼ Simpele vijanden

SNES
Prijs: ƒ 129,95. Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701

7^{3}

Lucky Luke heb ik als strip altijd leuk gevonden. Beide games zijn helaas wat minder origineel. In principe zijn het weer platformgames uit de oude doos. De liefhebber daarvan kan in ieder geval wel wat middagen vullen want ze zitten verder prima in elkaar.
BJØRN











Luke

POWER TIP

naar boven (zoek eerst nog een sleutel om daar te komen) totdat je een kanonskogel ziet liggen op een plank net boven een open pijpleiding. Leg een stuk dynamiet naast de kogel zodat het plankje in stukken wordt geblazen. De kogel valt de pijpleiding in en rolt via de door jou aangelegde knik tegen de muur, die de klap niet kan weerstaan. Een vrijwel identieke truc moet je uithalen om een kist open te maken waar een bot in zit. Geef dat bot aan Rataplan en je krijgt de sleutel.

VARIATIE

De beide spellen beperken zich niet tot levels met enkel platformpjes. Level twee van de Game Boy versie bijvoorbeeld bestaat uit een rit op een huifkar. Luke staat bovenop die kar en moet aasgieren, pijlen van Indianen en uithangborden ontwijken. Level 3 van de SNES versie lijkt daar wel een beetje op. Lucky Luke zet dan op Jolly Jumper de achtervolging in op de gebroeders Dalton. Die rit is niet zonder gevaar, want de broertjes gooien met dynamiet en er vallen stenen naar beneden. Die moet je kapotschieten om niet geraakt te worden. Je hoeft overigens niet te mikken, dat doet de computer voor je, en da's maar goed ook want behalve dat schieten moet je ook struiken ontwijken en kogels verzamelen.

BONUS!

Na elk level is het mogelijk extra levens, energieharten, kogels en/of dynamiet te verdienen in bonuslevels.
Bij de Game Boy versie moet je daarvoor vijf sterren verzamelen. Een daarvan ligt meestal op een moeilijke plek (blaas bijvoorbeeld eens een muur op van een huis waar je een grote scheur in de muur ziet).
Ook bij de SNES versie liggen de bonusiconen niet voor het oprapen. De eerste vind je in een ondergrondse gang die je vindt in de tweede huifkar die je tegenkomt. De derde vergt weer wat puzzelwerk: spring in het gat dat je ziet op het podium van het café. Schiet daar alle drie de mannetjes neer die je vanuit de berg met tonnen belagen. Er valt een munt naar beneden die je kunt meenemen. Stop die munt in de gokkast rechts van het podium en je wint een bonus-icoon!



Schiet alle boeven in de tonnen om de munt te krijgen. Stop hem dan in de gokkast voor een bonusronde.



Inderdaad, die tak moet je hebben.





Telt de spiegel ook voor de bonus?



Meneer u vergeet uw pijl!





Gebruik het aambeeld en de plank als wip.



Blaas de put op om de directeur te redden.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Ingewikkelde puzzels
- ▲ Echte Lucky Luke graphics
- ▼ Door snel scrollen onoverzichtelijk
- ▼ Simpele vijanden

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701

7³

K-1 The Arena Fighters

AMERIKAANSE IMPORT

Wat is in godsnaam K-1? In eerste instantie dacht ik met een kickboks-spel van doen te hebben en na nadere inspectie bleek ik er niet eens zover naast te zitten. K-1 is namelijk een combinatie van maarliefst vier martial arts; Kung Fu, Kempo, Karate en Kickboksen.

GRAND PRIX

Gedurende het hele jaar worden er in de hele wereld K-1 evenementen georganiseerd totdat aan het einde van deze periode slechts acht fighters over zijn gebleven. Deze strijden tijdens de K-1 Grand Prix om de titel van 'De sterkste man ter wereld'. Onze Nederlandse trots, Peter Aerts, claimde in 1994 en 1995 deze titel maar moest vorig jaar in de Zwitserse Andy Hug zijn meerdere erkennen. De makers van K-1 hebben geprobeerd een zo realistisch mogelijk spel te creëeren en dat is ze zonder meer gelukt. De acht vechtersbaasjes waar je uit kunt kiezen, zijn bestaande personen die behoren tot de huidige top. Naast het gebruikelijke setje basis-moves bezitten alle characters een aantal moves die karakteristiek zijn voor hun eigen vechtstijl. Het nadeel is dat deze 'keep it real'-mentaliteit ten koste is gegaan van de gameplay. Alle characters hebben maar een beperkt aantal moves en de special moves die ze hebben, zijn mij niet spectaculair genoeg en kosten veel te veel tijd om uit te voeren, hetgeen het tempo van het spel geen goed doet.

WHO IS WHO?

Andy Hug is de huidige K-1 kampioen, afkomstig uit Zwitserland en berucht om zijn onuitputtelijke doorzettingsvermogen. Momenteel wordt Hug een van de meest befaamde martial artists ter wereld genoemd. **Peter Aerts** is een man die je trots maakt dat je een Amsterdammer bent. Zonder enige twijfel de meest gevreesde fighter in de business. Geschoold in het hartje van de Staatsliedenbuurt bij Thom Harinck's befaamde Chakuricki Gym en opgeklommen tot tweevoudig K-1 Grand Prix kampioen. U can't touch this!! Aangezien **Changpuek Kiatsongrit** afkomstig is uit Thailand spreekt het voor zich dat hij een meester is in Muay-Thai oftewel Thai Kick Boxen. Laat je niet misleiden door zijn geringe postuur, het is al meer dan eens voorgekomen dat Chang veel grotere en sterkere tegenstanders tegen het canvas geslagen heeft. De van origine Surinaamse bokser **Ernesto Hoost** heeft, net als Peter Aerts, Nederland enkele trotse momenten bezorgd. In 1993 was hij winnaar van de Grand Prix en vorig jaar eindigde hij als derde. Fans noemen **Jerome Le Banner** 'Battle Cyborg', tegenstanders prefereren de bijnaam; Carpe Diem, daar een gevecht met deze Fransoos hen aan de betrekkelijkheid van het leven herinnert. Jerome is jong, groot en snel maar vooral zeer agressief. De Zuid-Afrikaan **Mike Bernardo** is evenmin een misselijke tegenstander. Zijn linker- en rechtervuist delen gevreesde mokerslagen uit die onze vaderlandse trots Peter Aerts al meer dan eens gevloerd hebben. Vijfentwintig lentes jong is **Musashi**, een vechtmachine van de Seido Kaikan Gym uit Japan. Sinds hij tijdens het K-1 Revenge II Tournament in 1995 een overdonderende indruk maakte door zijn tegenstander Patrick Smith in no time te vloeren, zijn de verwachtingen rondom Musashi's carrière hooggespannen. De dertig jaar oude karateka **Sam Greco** komt uit het land van de kangoeroes. Toen hij een aantal jaar geleden zijn internationale debuut maakte sloeg hij zijn eerste tegenstander in mum van tijd knock-out. Het is zelfs voor de kenners nog steeds een raadsel wat Greco sterkste eigenschap is, maar één ding is zeker, zijn vuist behoort tot de gegadigden.















Modern danstheater in de versie van Andy Hug.



Nooit je neus in andermans zaakje steken.



Ernesto kicks some Tokyo ass!





RAPPORT

GRAPHICS	8^8
GELUID	8^9
ORIGINALITEIT	8^0
SPEELBAARHEID	7^0

- ▲ Ernesto Hoost
- ▲ Peter Aerts
- ▼ Weinig special moves
- ▼ Traag

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2525
Fabrikant: THQ
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

7^7

K-1 is naar mijn mening iets te realistisch. Ik mis spectaculaire special moves en onmogelijke manoeuvres. Maar slecht is het zeker niet. Het is per slot een aangename afwisseling om eens gecontroleerd en uitgekiend een knokpartijtje uit te vechten.
KEES

X-WING vs TIE

Als ik dit schrijf, is de laatste Star Wars film, Return Of The Jedi, alweer uit de bioscopen verdwenen. Maar niet getreurd want in deze Star Wars game kun je zowel de good- als de bad guys spelen.

BANK-REKENING

Star Wars, wie heeft er niet van gehoord? Geestelijk vader en bedenker George Lucas is inmiddels schatrijk geworden aan 'zijn' Star Wars en hij heeft inmiddels weer wat extra cash op zijn bankrekening staan door de Star Wars Trilogie opnieuw uit te brengen. Voor vele jongere kids was dit de ideale manier om de brute avonturen van Luke Skywalker en consorten eens op een mega bioscoopscherm in stereo te aanschouwen, voor mij dé gelegenheid om wat jeugdsentiment op te snuiven. Nu ben ik sowieso fan van Lucas, maar tijdens het neermaaien van de Death Star moest ik in de donkere bioscoop zelfs een traantje wegpinken. Maar genoeg emotioneel geouwehoer want nu is er X-Wing vs TIE Fighter!
De Star Wars fanatici onder jullie kennen natuurlijk TIE Fighter en X-Wing; twee prima space flightsims. Deze twee games worden nu als het ware gecombineerd; je kunt zelf bepalen aan welke kant je wilt vechten: The Alliance of The Empire.

BEELD & GELUID

Wat me als eerste opviel toen ik XvT opstartte, was de audio en de video.
Daar is zichtbaar en hoorbaar veel aandacht aan besteed.
De gedetailleerdheid van de verschillende schepen is haast tot in de perfectie uitgevoerd. Als je heel dicht in de buurt van andere schepen vliegt, lijkt het nog steeds of ze zo uit het bioscoopscherm zijn gevlogen. De lichteffecten, zoals bijvoorbeeld in het moederschip Nebulon-B, zijn schitterend, fraaie explosies lichten je cockpit op en de laserstralen zijn fel en in fraaie kleuren.
Als je the Rebellion speelt, kun je vliegen met een X-Wing, een A-Wing, de zeer snelle Z-95 Headhunter of een Y-Wing. Speel je als piloot van The Empire dan kun je vliegen in een TIE Fighter, een TIE Interceptor, een TIE Advanced, een TIE Bomber en een Assault Gunboat. Al deze schepen zien er perfect uit.
Wat ik ook erg kon waarderen was het geluid en dan met name de muziek. De lasers bliepen weer heerlijk, de explosies donderen lekker en de stemmen van andere squadronleden klinken helder.
Maar wat me het meest greep, was de soundtrack van John Williams. Geen ruisende MIDI samples maar audio tracks die zo zijn overgenomen uit de drie films en rechtstreeks van je CD-ROM speler gespeeld worden. Dit geeft het vechten en vliegen een geweldige atmosfeer.

BLINDE POSTDUIF

Voorheen bestempelde ik mezelf zonder aarzelen als de master der X-Wings. In het spel X-Wing vloog ik namelijk als een komeet rond en knalde ieder vijandelijk schip of dreigende asteroïde kapot.
In X-Wing vs TIE Fighter moest ik even slikken. Jongens, wat is dit moeilijk. Als je begint kun je maar beter niet voor de zwaarste moeilijkheidsgraad kiezen. Dat deed ik dus wel en dat heb ik geweten. Voor ik het wist vlogen er tientallen TIE Fighters (ik speelde the Alliance) als een zwerm wilde bijen om me heen en werd ik als een blinde postduif afgeschoten.
Maar ook op het makkelijkste speelniveau is het opletten geblazen. In vergelijking met de vorige Star Wars games lijken je shields een stuk zwakker. Probeer zo min mogelijk vijandelijke laserstralen te incasseren want je bent zo kassie wijle. Ook de moederschepen zijn een stuk lastiger. Met enkel lasers red je het niet meer tegen deze mechanische kolossen. Zorg dat je minimaal een dozijn of wat zware raketten aan boord hebt. Daarbij schieten de moederschepen terug met een nauwkeurigheid van heb ik jou daar.



Deze Y-Wing vraagt er gewoon om afgeschoten te worden.



We gaan door tot het gaatje!



POWER TIP

Als je dit spel gaat spelen, zorg dan wel dat je een goede joystick hebt. Ik moest het helaas doen met een oude Quickshot Intruder 5 en ik loop nu nog bij de fysiotherapeut voor de pijn in mijn rechterpols.

SINGLE OF MULTI?

Daar waar het de Single-player missies betreft, moet ik de makers van X-Wing vs TIE Fighter een klein minpuntje aanrekenen. Er is geen sprake van een verhaal tussen de missies en er zijn maar acht missies te vliegen (zowel aan de kant van The Alliance als aan die van de The Empire). Deze zien er prima uit en zijn vreselijk strak om te spelen, maar na acht missies is de koek helaas al op. Ietwat magertjes dus.
X-Wing vs TIE Fighter is dan ook vooral een spel dat gemaakt lijkt voor de multi-player optie. En ik kan je garanderen: het is een absolute must voor Multi-player freaks.
Zo heb ik een heuse X-Wing vs TIE Fighter avond georganiseerd met een paar vrienden. Eerst zaten die weer te zeuren dat ze hun computer helemaal naar de bovenste verdieping van mijn penthouse moesten sjouwen, maar toen we eenmaal aan het spelen waren, sloeg hun aarzeling al snel om in een jubelstemming. Ze gingen alle drie helemaal uit hun dak.
Je kunt het spel spelen met een maximum tot acht spelers, waarbij vier piloten aan elke kant vechten. Je kunt als squadron vliegen of twee aan twee en zo gezamenlijk de missie volbrengen of (en dat is natuurlijk nog leuker) tegen elkaar. Zo heb ik altijd al een paar vrienden willen roosteren en hier was mijn kans.
Als spelende met of tegen elkaar begonnen we vrij snel als gekken tegen elkaar te schreeuwen, te brullen en te vloeken. Vooral als je je schildsterkte in procenten ziet kelderen en je andere squadronleden niet te hulp schieten. Ik moest dus keer op keer mijn eigen ass als die van anderen redden. Dubbel zoveel werk maar dubbel zo leuk!

TOETSEN

De bediening van X-Wing vs TIE Fighter is bijna gelijk aan de vorige games. Ook nu wordt er een handig kaartje met alle functietoetsen bijgeleverd. Die zul je er in het begin nog wel bij moeten houden. Vooral de boodschappen naar je andere Wingmen laten zich niet eenvoudig bedienen.
Wat echt perfect werkt, is samen met iemand anders te spelen, waarbij de een de joy-



Zorg dat je minstens een dozijn zware raketten aan boord hebbt.

VS FIGHTER

POWER TIP
De muziek van dit spel is zo goed dat ik iedereen aanraad de computer op de stereo aan te sluiten!





A Rocket a day
Keeps the bad guys away!

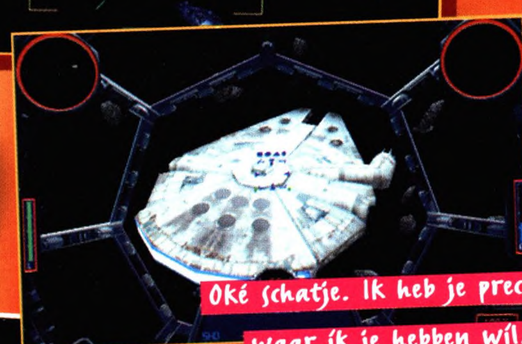

Last van galstenen?

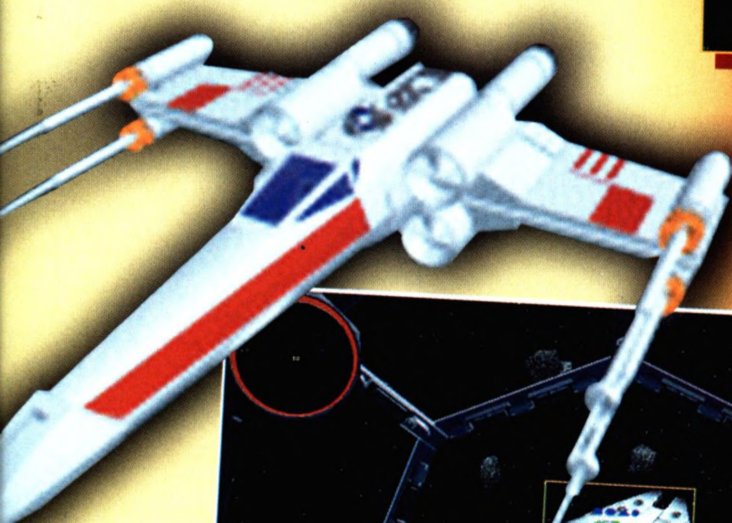

Space. The Final Frontier? No Way!

stick heeft en de ander zich over het toetsenbord ontfermt. Een soort bijrijder dus. Degene met de joystick kan er lustig op los schieten terwijl de ander de targeting en de messages verzorgt. Maar ja, waar vind je zo'n slaafse vriend die alleen maar op knopjes mag rammen?


Hasta La Vista, baby!


Deze is er geweest!


Oké schatje. Ik heb je precies
waar ik je hebben wil.





Hé, niet terug gaan schieten!



RAPPORT

GRAPHICS	10
	10
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

- Super gedetailleerd
- Moeilijke missies
- Multi-player
- Schitterende muziek

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100 (Internet 133), 16Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, joystick, Windows 95, Double speed CD-speler (quad beter).
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

9²

Al je gek bent van Star Wars, flightsims en multi-player games is dit je spel. Perfecte beelden, adrenaline verhogende muziek en levensechte geluid- en lichteffecten. Gegarandeerd uren, wat zeg ik?, nachten speelplezier.
May The Force be with you!
JAN KENOBI

Free Enterprise

Ik ben alles behalve een zakenman. Geld vliegt mijn zak uit en ik heb geen idee waaraan. Ik zal dan ook nooit rijk worden. Toch ga ik deze maand 'in business'. Free Enterprise noemen ze dat, ik noem het hard werken.

POWER TIP

Laat je personeel niet teveel koffie drinken, ze moeten dan vaak pissen.

RAPPORT

- GRAPHICS 7°
- GELUID 5°
- ORIGINALITEIT 5°
- SPEELBAARHEID 6°

- ▲ Zeer uitgebreid
- ▼ Saaie 2D
- ▼ Nog saaiere 3D
- ▼ Van dit soort games zijn er betere

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 59,- Bfr. ca. 1100
Systeemeisen: Minimaal: Win 95, 486-66MHz, 8 Mb, 12 Mb schijfruimte, SVGA, Double speed CD-speler, muis.
Fabrikant: Mind Multimedia
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

57

Een uitgebreid maar weinig vernieuwend spel. Misschien komt het omdat ik geen zakenman ben, maar mijn fabrieken zijn in beslag genomen, ik heb schuld bij de bank en ik heb een zootje ontslagen op mijn geweten. Het kan me lekker niks schelen, ik ga gewoon wat aliens kapot schieten, voel ik me vast een stuk beter.

BAS

LEERZAAM

Free Enterprise is een spel voor gamers die hun tijd niet willen verdoen aan games waar je niets van leert. In de traditie van SimCity en Railroad Tycoon is dit spel bedoeld om je te leren hoe je de wereldmarkt kunt veroveren en schatrijk kunt worden. Je kunt natuurlijk ook al je geld verliezen, de belasting achter je aan krijgen of met een steen om je nek op de leuning van een brug eindigen. Maar ook daar leer je van, zullen we maar zeggen.



Is dat niet gezellig werken?

ALLEEN IN AMERIKA

De fabrikant Tsunami denkt dat er alleen zaken worden gedaan in Amerika, aangezien dat het enige land is waar je kunt werken aan het opbouwen van jouw imperium. Je begint met het bepalen van de stad waar je wilt starten. Zo'n beetje iedere grote stad in de V.S. is beschikbaar. Dan kun je kiezen wat voor produkt je wilt gaan maken en met het geld waarmee je het spel start, kun je jouw eerste fabriek inrichten en personeel aannemen.
Als dat is gebeurd ben je klaar voor het zakenleven. Nou ja, dat dacht ik dus. Helaas was het niet zo simpel. Er zijn honderden dingen waar je rekening mee moet houden. Wie neem je aan, wat voor produkt ga je maken, welke machines heb je daarvoor nodig, zijn je werknemers wel gelukkig en ga zo maar door. Al deze dingen bepalen jouw succes.
Gelukkig kun je overal invloed op uitoefenen, hoeveel koffie er wordt gedronken, wat de stress-factor van je personeel is, wie wat doet en of het bedrijf efficiënt werkt.
Het is een hele toer om je bedrijf winstgevend te maken maar zodra je je zaakjes op orde hebt, ga je natuurlijk uitbreiden. De bedoeling is immers om de rijksten der aarde te overtroeven, 'Donald Trump move over'.



M'n fabriek heeft het nog niet zo druk.

TEGENVALLER

Het spelen op zich viel me een beetje tegen. Je bent uren van alles aan het instellen in 2D en dan, als je iedereen aan het werk zet, zie je mini poppetjes onbegrijpelijke dingen doen. Weliswaar in 3D maar niet bepaald opwindend of zo.
Daarnaast is het scrollen bijzonder irri. Je moet gebruik maken van een scrolbar. Het is dus niet zo, zoals in veel andere soortgelijke games, dat je simpelweg door je muis te bewegen, naar boven, beneden of opzij gaat. Ook de instant play is niet echt spectaculair. Er zijn vier verschillende scenario's die je kunt spelen en die zijn nogal kort en simpel. Op de doos staat heel groot geschreven dat het een spel als SimBoss is. Nou dat klopt dus, het is een kloon van SimBoss en eerlijk gezegd niet zo'n goede. Als je een simliefhebber bent, zul je er best plezier aan beleven, maar ik weet zeker dat er op dit gebied heel wat betere spellen te koop zijn.



L.A. schijnt wel cool te zijn.



Langer dan een dag werk ik niet.



Door alle informatie is de stad niet meer zien.



Zag mijn bankrekening er maar echt zo uit.



OUTSMART
THEM
Probeer nu de voordelen van
een abonnement
3 NUMMERS
VOOR SLECHTS
F 12,50
ABONNEMENT WORDT
NA DRIE NUMNMERS
AUTOMATISCH STOPGEZET
POWER
UNLIMITED
VUL DE
ANTWOORDKAART IN OF
BEL GRATIS
0800 - 0224222
IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP
ZATERDAG EN ZONDAG

World Football



Nooít uít de muur wegrennen!

Jarenlang schoten PC sportgames tekort wat betreft goede graphics, maar de laatste tijd zien we steeds meer spellen die qua beeld een dikke voldoende scoren. World Football laat 't op dit punt echter behoorlijk afweten.

GROTE BEK

Daar ga ik weer, ik moest m'n grote bek weer eens opendoen. Tijdens een conversatie over voetbal meldde ik dat ik het leuk vond om voetbal op TV te kijken.

RAPPORT

- GRAPHICS 5°
- GELUID 6°
- ORIGINALITEIT 5°
- SPEELBAARHEID 6°

- ▲ Ajax
- ▲ Trainings mode
- ▼ Eén camerastand
- ▼ Graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, SVGA, Double speed CD-speler
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Ludi Games
Tel: 0032-27352363

5⁵

Ze kunnen alle opties van de wereld bieden, maar een voetbalspel zonder goede gameplay graphics brengt ons terug naar een aangepaste versie van Pong.

MARK B.

Dit werd wel heel serieus opgevat door de mensen hier bij Power Unlimited, ze regelden meteen even twee voetbalspelletjes voor me deze maand! Maar aangezien ik in Amerika ben opgegroeid, betekent zelfs het woord voetbal iets heel anders voor mij. Ik ben de eerste die zal toegeven dat Amerikanen erg weinig weten over voetbal. We hebben allemaal het Amerikaanse voetbalteam gezien tijdens de WK. Of beter nog, de voetbalsupporters, die hadden duidelijk helemaal geen liefde voor en verstand van deze sport. Wetende dat mensen in Europa met voetbal zijn grootgebracht, ben ik er zeker van dat zij blij zullen zijn met ieder goed voetbalspel voor de PC. Kijk maar hoe lang FIFA Soccer al in de top tien staat; dat was een spel dat zelfs een Amerikaan als ik leuk vind. World Soccer daarentegen absoluut niet.

TRAIN JEZELF

Er zijn vijf verschillende play modes in World Soccer: vriendschappelijk, divisie, training, tournament en cup. De meeste van deze waren de gebruikelijke 'kies je team en speel'. Wèl interessant vond ik de training mode. In deze mode moet je een trainingsopdracht van de lijst kiezen. Zo kun je bijvoorbeeld je verdediging, corners of penalties trainen. Het is net alsof je echt op het veld aan het trainen bent. Als je bijvoorbeeld voor het trainen van corners kiest, kan je opdracht zijn; schiet zes corners en stel je mensen elke keer verschillend op. Dit was leuk voor een tijdje, maar werd na een aantal sessies behoorlijk saai.

MIEREN OP DE POOLTABLE

De rest van de gameplay was op z'n zachtst gezegd teleurstellend. Over het algemeen missen sportgames voor de PC sowieso wat aan spanning, maar in mijn ogen kunnen goede graphics een sport game maken of breken. World Football heeft niet veel aandacht aan dit aspect gegeven. Voor zover ik kon zien, was er maar één camerastand en dat was van bovenaf. Hierdoor leken de spelers op mieren die over een pooltable rondrennen. Besteed ik zoveel tijd aan het kiezen van mijn team, om te zorgen dat mijn spelers de coolste shirts dragen en hoe zien ze er dan uit als ze eindelijk het veld op komen? Als rode mieren! Ik heb een aantal voetbalspelletjes met hele goede graphics gezien, je kon zelfs de rugnummers lezen en instant replays bekijken vanuit twintig verschillende camerastanden. In World Football is het soms zelfs moeilijk om twee teams met qua kleur op elkaar lijkende shirts te onderscheiden.



Blínde voorzet.



Speelschema van de Engelse ere-dívísíe.



Optíes genoeg.



Was het spel zelf maar zo mooí.



Hele kleine spelertjes.



Santos haalt uít!


Hé lekker stuk!


Even wat airmiles scoren.


Lekker uitwaaien langs het strand.

Moto Racer

Electronic Arts heeft heel lang en hard gewerkt aan deze nieuwe motorrace game. Aan mij om het harde oordeel te vellen of dat ook is te merken.



Kies je bike.

NEED FOR MOTO RACER

Een paar maanden geleden ontvingen we een bèta versie van Moto Racer die zo slecht was dat we het niet eens konden spelen. Met name de graphics waren van erbarmelijk niveau.
Deze maand kregen we een nieuwe kopie toegestuurd maar eigenlijk liep niemand er echt warm voor. Aangezien ik de enige was die die eerste versie enigszins aan de praat had gekregen, ging ik ermee akkoord om de nieuwe versie een kans te geven.
Terwijl ik bezig was met installeren, begon Bas al: "Ooh you lucky guy, ga je Moto Racer weer proberen? Ha ha ha!"
Maar als snel hield ie z'n mond dicht. De nieuwe, verbeterde Moto Racer is namelijk fantastisch! De graphics en gameplay zijn vergelijkbaar met spelletjes als Need for Speed, al was 't aanvankelijk vrij moeilijk om het sturen onder de knie te krijgen. Na enig uitproberen, kwam ik erachter dat het beter was om het toetsenbord te gebruiken in plaats van de joypad.

LEKKERE WIJVEN

Je kan uit vier verschillende tracks kiezen, die alle een eigen racestijl vereisen.
De **Dirt Arena** is precies zoals ie klinkt; een moddertrack met hobbels en bobbels. De gameplay voelt echt aan als je je voorstelt bij het racen op een 'dirt' track. Als je niet uitkijkt in de bocht, heb je kans dat je bike zo onder je vandaan glijdt.
Speed Bay is een track langs de kust. Lekker langs het strand rijden en de surfers bekijken. Het is ook een goed circuit 'to cruise for chicks', want de track gaat vlak langs het zonnige strand.
De **Westway** is een circuit in de bergen, compleet met tunnels en een paar goeie haarspeldbochten.
Als laatste is er nog de **Snow Ride**, die mij het minst beviel. Dit parcours is eigenlijk alleen maar glad en wit.

CHECK-POINTS

Zoals wel vaker bij racegames kent ook Moto Racer op elk circuit checkpoints die je binnen een bepaalde tijd moet zien te passeren. Dit maakt het allemaal behoorlijk lastig want de tijd die je krijgt, is maar een paar seconde onder de tijd die je zou halen als je met vol gas racet. Als je één keer valt dan is het afgelopen en is het game over.
Over vallen gesproken, Moto Racer biedt een paar goede smakkers, maar geen bloederige.

ZONDER REMMEN

Moto Racer heeft gelukkig nauwelijks van die onnodige opties als; hoeveel spiegels wil je of welke kleur veters voor je laarzen kies je, zoals je bij sommige andere race spelletjes aantreft.
Eigenlijk heb je alleen de optie om te kiezen uit zeven motoren. Elke motor heeft zijn specifieke sterke punten; de een heeft een betere grip, de ander accelereert sneller of remt beter.
Voor elke track heb je weer de keuze uit zeven andere motoren, dirt bikes voor de dirt tracks, ijsmotoren voor de sneeuw tracks en racemotoren voor de andere twee.

POWER TIP

Druk op de spatie-toets voor turbo en trucs.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	8,5

- ▲ Realistisch sturen
- ▲ Goede graphics
- ▲ Geen onnodige opties
- ▼ Geen nacht races

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Windows 95, Pentium, 16Mb RAM, Double speed CD-speler, SVGA, geluidskaart.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2850995

8,0

Moto Racer heeft wat mij betreft een plaatsje verovert op de lijst van top race games zoals Need for Speed, Sega Rally en Monster Truck Madness. Weinig opties maar vooral de graphics en gameplay zijn dik in orde.

MARK B.


Op één wiel.


Lig ik wéér!


Winter wonder land.

FIFA Soccer Manager

Interesse in een job als manager van een voetbalelftal? Probeer dan eerst Electronics Arts' nieuwe spel Soccer Manager eens uit, voordat je een besluit neemt over je carrière.

ZINGEN EN ZUIPEN

Ooit was ik manager in een drukkerij en zelfs van een bar maar een voetbalelftal managen is geheel nieuw voor mij. Op zich lijkt me dat een lekker en niet al te moeilijk baantje. Je reist over de hele wereld en wordt goed betaald voor het kijken naar voetbalwedstrijden. Als je team dan ook nog effe wint, maak je een ritje door de stad, zingt een paar liedjes en drinkt een paar biertjes met de mensen op het plein. Ik denk dat ik het wel aankan, dat sim soccer manager spel.

WANNEER GAAN WE SPELEN?

Oké, wat gaan we doen? Eerst moet je een land kiezen: Engeland, Duitsland, Italië, Frankrijk of Schotland. Dan kies je een team waar jij de baas over wilt spelen. Ik kies voor AC Milan, want volgens mij kunnen ze daar wel een goede manager gebruiken op dit moment.

Dan begint het 'echte' werk. Je spelers moeten trainen, maar je moet er wel voor zorgen dat je ze niet te hard laat trainen anders zijn ze te moe om een goede wedstrijd te spelen. Vervolgens moet je een opstelling maken, waarbij je ook de vijf reserves niet mag vergeten. Het maken van de opstelling is niet zo eenvoudig als het lijkt; je moet rekening houden met blessures maar ook contractwaarden en dergelijke. Over contracten gesproken, als ik jou was zou ik ook de financiën maar even controleren om zeker te weten of alles oké is. Kijk bijvoorbeeld naar de balans met alle inkomsten en uitgaven. Maar doe er niet al te lang over want de dagen in sim wereld vliegen voorbij.

WAT EEN GEDOE

Gaan we nou eindelijk spelen? Nee, vergeet dat nog maar even want het coördineren van het spel is belangrijker. Zijn al je spelers fit? Die van mij niet dus; ik zie dat E. Davids een paar borden spaghetti te veel heeft gegeten. Die kan niet spelen vanavond, zoek een vervanger. Hebben de reservespelers eigenlijk wel getraind?

Wat een gedoe zeg! En zo zijn er nog veel meer dingen waar je op moet letten. Wat dacht je van het beslissen of je wel of niet nieuwe shirts voor het nieuwe seizoen zult bestellen, de exploitatie van het stadion moet geld opleveren: moeten we de prijzen voor eten en drinken omhoog gooien, gaan we skyboxen bouwen, is er genoeg geld om nieuwe spelers aan te kopen? etc etc.

Ho, wacht even, ik geloof toch niet dat onze Louis dat allemaal in de gaten hoeft te houden en daarbij komt.... Ik wil nú spelen!

Oké daar gaan we. Hè, hè eindelijk! Hé waarom is alles zo klein, wie ben ik eigenlijk en hoe moet ik in godsnaam de bal schieten? Shit, bijna vergeten, ik was de manager en mag niet spelen. Ik word alleen vet betaald om in pak en stropdas in de dugout te zitten.

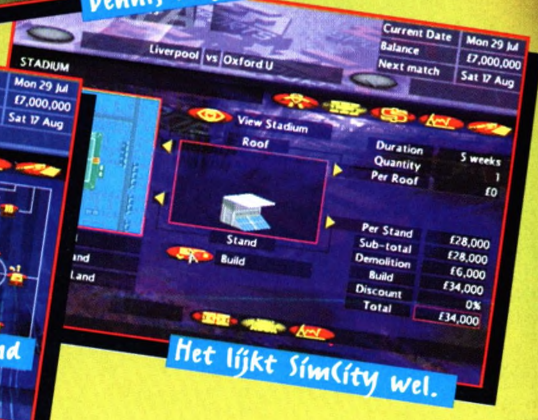

Check of je spelers in waarde stijgen.


De inkomsten en uitgaven van je club.


Een relaxed trainingsweekje.


Dennis heeft niet te klagen.


Opstellingen maak je aan de hand van de sterke- en zwakke punten van je spelers.


Het lijkt SimCity wel.

POWER TIP

Als het nodig is, kun je ook de club-archieven doorkijken voor nog meer informatie.

RAPPORT

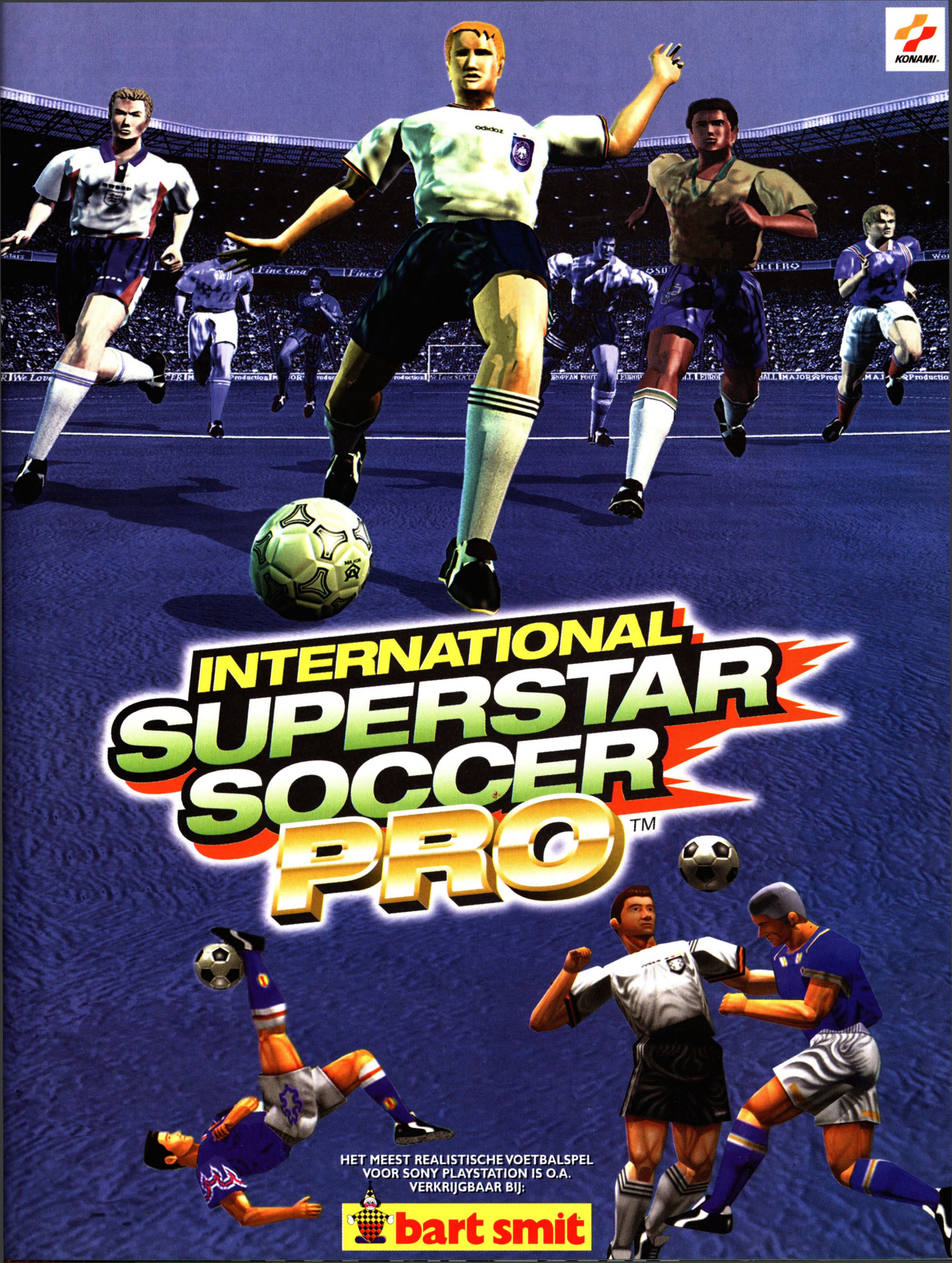
GRAPHICS	75
GELUID	65
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Veel opties
- ▲ Moeilijk
- ▲ Tijdrovend
- ▼ Geen Nederlandse divisie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Windows 95, Pentium 75, 8 Mb RAM, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2850995

75

Verwacht geen vette voetbal-actie want dan is dit spel een teleurstelling. De liefhebbers van sim manager games zullen dit spel waarderen, met name door de vele opties en lange speelbaarheid.
MARK B.


KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
HET MEEST REALISTISCHE VOETBALSPEL
VOOR SONY PLAYSTATION IS O.A.
VERKRIJGBAAR BIJ:
bart smit

FIFA


Waarom duikt ie eigenlijk nog.

De verwachtingen waren hooggespannen; de FIFA-soccergames hebben in de afgelopen jaren een behoorlijke naam opgebouwd op de consoles en de PC. Zal de nieuwe editie ook op de Nintendo 64 z'n reputatie waar kunnen maken?


De scheids wil zeker meevoetballen.

DE BALLEN

Zoals de meesten van jullie wel zullen weten, is de FIFA zo'n beetje het grootste overkoepelende orgaan dat de voetbalwereld kent. EA Sports is daar destijds handig op ingesprongen door de licentie van deze organisatie in het bezit te krijgen. Een game die ondersteund wordt door een grote naam is immers vaak een stuk interessanter dan zomaar een soccergame. Ja, vaak zeg ik, lang niet altijd.

64-GODSGESCHENK

Vreemd is dat, hoewel de FIFA-games niet altijd even goede beoordelingen kregen in binnen- en buitenland (grotendeels door eigen toedoen), ze toch vaak beter werden verkocht dan vrijwel alle andere voetbalspellen. Aan kwaliteit zou dus nog wel wat te winnen zijn, reden te meer om te hopen op een 64-godsgeschenk uit de hemel. Een console met zoveel capaciteiten moet toch een fantastische game kunnen afleveren, nietwaar? Zeker nadat ik andere games zoals J-League Soccer en ISS Pro gezien had, moest dit spel boven alles kunnen uitstijgen.
Nu, om alvast op de feiten vooruit te lopen: dat doet FIFA 64 dus zeker niet. In het begin is alles nog hoopgevend. Je kunt kiezen uit alle internationale teams, en daarnaast uit Italiaanse, Engelse, Amerikaanse (kan iemand mij misschien vertellen waarom die waardeloze competitie toegevoegd is?), Duitse en Franse clubs.
De verdere opties zijn standaard; league, play-off, tournament en friendly. So far, so good.

FOUT, FOUT, FOUT

Na het kiezen van m'n favoriete team kan ik aan de game beginnen. De spelers komen het veld op, en ik moet zeggen dat het er wel lekker uitziet.
Maar dan komen we terecht bij het cruciale punt: de bediening. Ik kan kiezen uit een simpele bediening waarmee de basismoves gemaakt kunnen worden en de complexere bediening die speciale bewegingen en schoten aan het geheel toevoegt.
En ja hoor, hier komt weer hetzelfde probleem naar voren waar ik bij de andere FIFA-games al zoveel moeite mee had. Deze shit speelt gewoon niet lekker! Viel het op de andere consoles nog te overzien doordat de moves redelijk simpel te maken waren, met de tachtig buttons die zich op Nintendo-joy-

RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	7^2
ORIGINALITEIT	6^3
SPEELBAARHEID	4^5

- ▲ Aardige opties
- ▲ Vloeiende bewegingen
- ▼ Amerikaanse teams?
- ▼ Bediening is te moeilijk

NINTENDO64
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: EA Sports
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2850995


Ik spring lekker hoger dan jij.


Poorten die gozer!

6^5

FIFA 64 is een acceptabele maar zeker geen hoogstaande soccergame geworden. Als de speelbaarheid wat beter in elkaar had gestoken, had dat een hoop kunnen schelen.
SKATE


Zo'n bal kun je erin blazen.


En dat al na tien seconden!


PI-AIR! PI-AIR! (N.A.C. fans weten wat ik bedoel).



A 64



Allemaal netjes achter die zwarte meneer aanlopen.



Dat wordt een typische Skate-goal.

pad bevinden (en ook allemaal gebruikt moeten worden) heb ik meer dan een groot probleem.
Verwachten de programmeurs nu echt dat ik steeds de juiste knop in een fractie van een seconde kan indrukken? Fout, fout, fout. Er bevinden zich in de complex-mode namelijk zoveel moves, dat ik vaak te lang moet nadenken, met als gevolg dat ik mijn actie meestal nèt iets te laat maak.
Passes komen vaker niet dan wel aan doordat er geen automatisch afspeelpunt is, en je moet constant met de A-knop de dichtstbijzijnde speler in stelling brengen. Begrijp me niet verkeerd, realistische gameplay is fijn, maar zorg op z'n minst voor een balans, zodat het geheel goed speelbaar is!

FOK DAT!

Na enkele uren gespeeld te hebben, bekruipt me het gevoel dat ik iets verschrikkelijk verkeerd doe. Elk luchtduel verlies ik (koppen en volleys maken lukt op een of andere manier voor geen meter, terwijl ik de handleiding toch echt grondig gechecked heb), maar vreemd genoeg weet ik aardig wat matches te winnen. Of ik nu in de beginner, semi-pro, of pro-mode speel.
Heb ik nu het enige minpunt beschreven? Nope. Wat te denken van de acht verschillende camerastandpunten waarvan er eigenlijk maar twee bruikbaar zijn. De overige views zijn spectaculair, maar geven je nul overzicht. Fok dat!

PIP

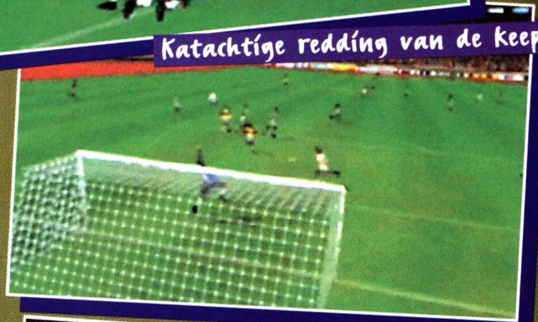
Maar laat ik FIFA 64 niet helemaal afkraken. Er zijn natuurlijk genoeg hoogstandjes aanwezig om het een redelijk te verteren spel te maken.
Wat te denken van de PIP (Picture-In-Picture) camera bijvoorbeeld. Hiermee kun je de hoogtepunten van de wedstrijd vanuit verschillende oogpunten bekijken.
Ook de position-optie is het vermelden waard, maar geen must. Met deze optie is het mogelijk om minieme verschillen in je opstelling te maken.
De gametypen zijn ook aardig; de action-, arcade- en simulationmodes zorgen voor gevarieerde gameplay, zodat er uiteindelijk nog genoeg spectaculairs te beleven valt.

BEZIELING

Inmiddels verkoopt FIFA 64 net zo goed op de N64 als het deed op de andere consoles. Iets wat ik eerlijk gezegd niet zo goed begrijp. Tuurlijk, de graphics zijn heerlijk, maar alleen daarvoor heb ik nog nooit een game aangeschaft.
Met wat meer geduld zal ik alle moves heus nog wel onder de knie krijgen maar ik merk aan mezelf dat de bezieling wat betreft dit voetbalspel enigszins ontbreekt. Ik zweet niet, wat ik bij veel andere soccergames wel doe, de kramp in de vingers slaat veel te snel toe, en echt blij ben ik niet na het maken van een doelpunt.
Nee, ik mis de spanning een beetje en dat heeft toch grotendeels te maken met de vervelende bediening. Het mag duidelijk zijn: wat andere consoles mee hebben ten opzichte van de N64, is de routine die ze inmiddels hebben in het programmeren van spellen binnen dit genre.
FIFA 64 is acceptabel maar zeker niet hoogstaand. Ik ben bang dat ik nog even zal moeten wachten tot ik in het testhok zal worden geconfronteerd met een fenomenaal voetbalspel op deze supermachine.



Gelieve niet op de keeper te staan.



Katachtige redding van de keeper.



Hoezo, hij laat 't net bollen?



Zeg, 't is verboden samen te zweren, guys.



Zeker een omgekochte scheids.



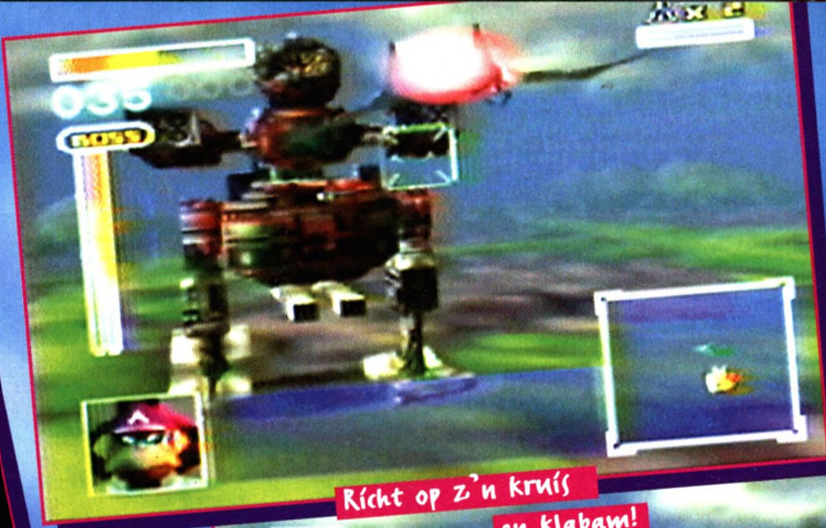
Eventjes tijd voor een technisch hoogstandje.



Kiep op de knietjes.



Wat is dit nu weer voor een fijne gozer?



Richt op z'n kruis en klabam!



In de ruimte kom je dit soort shit tegen.



Het is in juli van dit jaar alweer vier jaar geleden dat de allereerste Power Unlimited in de winkels lag. En welk spel stond er bij dit gedenkwaardige nummer op de cover? Juist: Starwing, de Europese benaming voor Star Fox. Toen kreeg dit SNES-spel een 9,6...

Star F





Fox Mc Cloud.



Falco.



Peppy.



Slippy

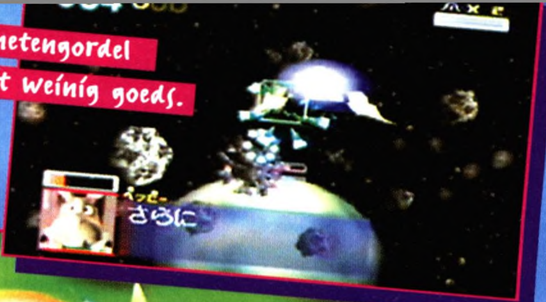
VIER JAREN VERDER

"Holy cow, Starwing is echt tof. Nintendo doet het weer: een waanzinnig spel uitbrengen zoals nog niet eerder gezien in je huiskamer. Zonder dollen, dit is het beste videospel dat ik ooit heb gespeeld...!!!"
Zo begon Adam (tegenwoordig een gerespecteerd correspondent in de Verenigde Staten) zijn review van Starwing/Star Fox in de allereerste uitgave van de Power Unlimited in juli 1993. How time flies!
Ga maar eens na wat er de afgelopen vier jaar allemaal is veranderd in de gameswereld: Sony is niet meer weg te denken uit de computergame industrie en Sega houdt nog maar net haar mooie hoofdje boven water. De Jaguar van Atari is dood en begraven en van het buurvrouwtje NeoGeo hebben we al in tijden niets meer vernomen. 32 bit is inmiddels standaard maar boven al deze opzienbarende veranderingen uit stijgt toch wel de nieuwste krachtcentrale van Nintendo: de N64. Dit apparaat heeft de afgelopen maanden nog steeds niet het achterste van zijn tong laten zien maar met Star Fox 64 wordt toch wel duidelijk dat we nog heel wat kunnen verwachten.
Adam vond Starwing een tof spel, maar als hij toen gezien had wat ik nu onder ogen heb gekregen, dan was die eerste Power Unlimited geheel en alleen gewijd geweest aan Fox McCloud en zijn vrienden.

POWER TIP

Schaf een Jolting pack aan. Dit is een apparaat dat je onderin je joypad schuift en die gaat trillen op het moment dat je door vijandelijk vuur geraakt wordt of als je ergens tegenaan vliegt. Dit maakt van Star Fox 64 een nog groter feest dan het al is.

JAPANSE IMPORT


Deze planetengordel belooft weinig goeds.


Dit baasje heeft al heel wat personen neergeknald.


Break formation... Roger...


Behendigheid vereist vliegend door de hoelahoep.


Het is oorlog in de halfpipe.


Op weg naar moeder Aarde.

Fox 64

RAPPORT

GRAPHICS	9⁶
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁷
SPEELBAARHEID	9⁵

- Fox McCloud rules
- Joystick stuurt lekker weg
- Geweldige graphics
- Jolting Pack for sure aanschaffen!

NINTENDO64
Prijs: ƒ 239,95 Bfr. ca. 4325
Fabrikant: Nintendo
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

9⁰

Star Fox 64 werd in Japan gelanceerd als de keizer der shoot'em ups. Misschien ietwat overdreven want het is in principe gewoon een recht toe recht aan shoot'em up spel. Met waanzinnig veel actie en een partij graphics waar je botergeil van wordt, dat wel.
THOMAS

ANDROSS IS BACK

Net als in de eerste Star Fox voor de SNES heeft de grote schurk Andross weer eens een aanval uitgevoerd op de planeet Cornelius van piloot, held en sluwe vos Fox McCloud.
Andross werd vier jaar geleden al verbannen van Cornelius omdat hij gevaarlijke experimentjes uitvoerde met een of andere hyperruimte-energie. Hij kwam terecht op de planeet Venom van waaruit hij Fox en zijn companen de oorlog verklaarde.
De strijd werd beslist in het voordeel van McCloud maar helaas vergat hij Andross de doodsteek te geven. Resultaat: een nieuwe oorlog waarin Fox McCloud en zijn vrienden Peppy, Slippy en Falco opnieuw moeten proberen om voor eens en voor altijd met Andross en zijn smerige vriendjes af te rekenen.

ANTI-ALIASING

Ondanks de vier jaren die verstreken zijn, is er weinig aan de gameplay van Star Fox veranderd. Fox, Peppy, Falco en Slippy krijgen op planeten, in astroïdengordels en in andere donkere gaten van het heelal, te maken met honderden tegenstanders die zo goed en zo kwaad als het kan allemaal overhoop geschoten moeten worden.
Voor zover dus niets nieuws. Maar wat Star Fox vier jaar geleden zo speciaal maakte en ook nu weer waanzinnig veel indruk maakt, zijn de graphics. Als je ze eens goed bekijkt dan valt al snel op hoe gedetailleerd die zijn. Ik werd hierop gewezen door een Amerikaanse Star Fox Veteraan die hierover een bericht had geschreven op zijn eigen internet-sight. Als voorbeeld gaf hij dat als je terugvliegt met de Starwing (het schip waarmee Fox en zijn vrienden vliegen) en je passeert de camera, dat je dan in kleine letters 'caution' op de guns van het schip kan lezen. Ik ben natuurlijk meteen even gaan kijken en verdomd, 't is waar.
Dit is een goed voorbeeld van de fenomenale anti-aliasing (een manier om 'hoekige' effecten in computeranimaties op te heffen: het zogenaamde aliasing) technieken die de ontwerpers en programmeurs van Nintendo bij Star Fox 64 hebben toegepast.

VERTROUWDE GAMEPLAY

De eerste keer dat Star Fox 64 werd aangekondigd door Nintendo was op de Shonshinkai Computergame Beurs in 1995 (zo zie je maar weer hoe lang een spel er eigenlijk over doet voordat het bij de computerboer op de hoek verkrijgbaar is).
Het originele plan was om een vervolg uit te brengen op Star Fox met Star Fox 2 maar toen de plannen voor de N64 steeds concreter werden, werd hier toch maar vanaf gezien. Ruim 24 maanden lang hebben de developpers van Nintendo de tijd gehad om deze nieuwe Star Fox 64 te ontwikkelen. Mede hierdoor en het feit dat Star Fox 64 een exponent is van de next-generation computergames, zou je verwachten dat Star Fox 64 net zoals Turok en Super Mario 64 een hele nieuwe weg zou inslaan op het gebied van de gameplay. Maar ik heb helaas moeten vaststellen dat er wat dit betreft weinig nieuws te beleven valt. Voor de zwartkijkers onder ons is dit misschien weer een uitstekend voorbeeld voor de vloek die volgens hen op de N64 rust: schitterende anti-aliasing en heerlijke texture mapping maar geen ballen.

MERKWAARDIG

Desondanks zitten er een paar nieuwe opmerkelijke zaken in het spel verborgen. Zo stappen de mannen ergens in het spel over van hun Starwings in een tank om niet vliegend maar rijdend de vijand aan gort te schieten en aanbeland bij een van de vele eindbazen bestaat de mogelijkheid om rechtsomkeert te maken. Dus als je in je broek schijt van angst, dan kan je nog vluchten.
Merkwaardig is overigens de besturing. De veelbesproken Z-knop, die als trekker onderaan de N64-joypad bungelt, wordt in Star Fox 64 niet gebruikt als schietknop maar als hulpmiddel om een scherpe bocht naar links te maken. Toch wel raar, want als er een knop bij uitstek geschikt zou zijn om al die Andross Sissies uit de lucht te schieten dan is het deze wel.

Terracide

Nee hè, niet weer het zoveelste slappe aftreksel van Descent, riep ik, toen ik net begon met het spelen van Terracide. Al snel bleek dat ik me enigszins had vergist.

HOE HET MOET

Ergens in 1995 kwam Descent uit en het was het eerste spel waarin de speler vrijuit kon bewegen. Niet langer beperkt door vooruit en links/rechts, bewoog Descent alsof je in een achtbaan zat. Omhoog, om je as draaien, een looping of een afdaling in een afgrond, alles was mogelijk. Menigeen was aan het eind van de rit, of zelfs ver daarvoor, flink misselijk van al die bewegingen.
In '96 kwam deel twee uit en kreeg van Ben een prachtige 8.1. In de tussentijd hadden een hoop spelfabrikanten allerlei spellen op de markt gebracht die er heel erg op leken maar die totaal geen gameplay of goeie graphics hadden. De redacteuren hebben zich vaak genoeg door een ultra saai spel moeten worstelen, om daarna snel effe Descent te spelen om te zien hoe het ook al weer moet.

GOED GEJAT

Terracide lijkt inderdaad erg op Descent, alleen is het geen slap aftreksel; het is juist erg goed gejat.
De opzet is hetzelfde, je vliegt rond in een of ander spacestation en moet daar allerlei opdrachten uitvoeren, zoals het vernietigen van computers of het omzetten van schakelaars.
Onderweg wordt je het leven zuur gemaakt door allerlei vuurwapen-gevaarlijk roboscum. Overal vandaan komen ze plots uit de donkere gangen opgedoken.
Na een tijdje rondgevlogen te hebben, was ik in ieder geval al tevreden over de graphics van Terracide. Niet dat ze spectaculair zijn maar ze zijn mooier dan de meeste andere gelijksoortige games. Onderweg kom je overal de bekende powerups en andere wapens tegen. Nou is dat niet zo bijzonder maar je kunt een paar toffe wapens oppikken en verschillende wapens op je spaceship monteren en snel afwisselend gebruiken. Van alle wapens zijn de Bouncing Balls het coolste. Ze stuiteren net zo lang tot ze iets mechanisch tegenkomen en dan... kablam, robotje tot schroot.

ROBOALIENBADGUYSNAARLINGEN

Er is vreselijk veel informatie op te vragen over de status van je schip, er is een toffe camera optie waarbij je jouw eigen schip vanaf een afstandje kunt zien (vliegt klote maar ziet er wel cool uit) en je hebt een erg handige zoom-in optie.
Je kunt gebruik maken van fakkels om donkere gangen te verkennen en er is een wapen dat je tegenstander naar ergens anders in het spel teleporteert. Ook erg handig is een soort broodkruimel, genaamd waypoint, die je achter kunt laten zodat je weet waar je al bent geweest. En zo zijn er nog een heleboel dingen die dit spel misschien niet origineel maar wel heel goed speelbaar maken.
Het is wel, net als in Descent, nodig om te wennen aan de besturing en het rondtollen. Maar een beetje spacekadet, met zijn hart op de goede plaats en liefde voor zijn planeet, neemt dat natuurlijk voor lief om zijn klompje aarde te kunnen redden van de zoveelste vernietiging door roboalienbadguysnaarlingen.


Snelle service.


Voltreffer!


Hou op, dat kriebelt.


Aan de kant ventje.


Pas op hoor, ik heb er drie.


Op de korrel.


Is ze niet mooi, m'n spaceschippie?

RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	5^0
SPEELBAARHEID	8^5

- Veel opties
- Broodkruimels
- Goed gejat
- Niet makkelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX4, 100 Mhz, 8 Mb Ram, 30 Mb schijfruimte
Fabrikant: Eidos
Distributeur: BASF Nederland
Tel: 026-6256256

7^3

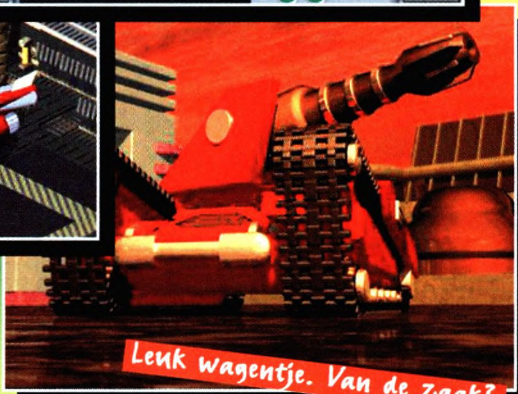
Weinig origineel maar absoluut niet slecht gejat. Een lading opties en goodies zorgt voor lang gamen in de stijl van Descent.
BAS

POWER TIP
Schiet veel fakkels af, dan zie je wat je te wachten staat.

Aliens. Of ze nu bestaan of niet, het is maar goed dat iemand ze ooit bedacht heeft. Want zonder al dat buitenaards gepeupel zouden we nu heel wat minder games hebben.


Twee gele destructieve dombo's.


Mooi rood is niet lelijk.


Leuk wagentje. Van de zaak?

X-COM Apocalypse

MEGA-PRIMUS

Iedereen die al een tijdje PC-games speelt, moet weleens van X-Com hebben gehoord. X-Com: Apocalypse is het derde spel in de reeks van MicroProse. De voorgangers waren UFO: Enemy Unknown, waarin de mensheid het op moest nemen tegen slijmerige aliens van Mars, en in X-Com: Terror from the Deep hadden diezelfde aliens zich verstopt op de zeebodem.
In beide spellen moest je simpel gezegd verschillende gebouwen en plaatsen onderzoeken op zoek naar Aliens om die vervolgens af te slachten. Apocalypse speelt in het jaar 2084. De Aarde is een big mess. Toenemende vervuiling, oorlogen met aliens, drastische klimaatsveranderingen. De mensheid is als uitweg begonnen met het koloniseren van andere planeten en op Aarde heeft men een enorm grote stad gebouwd: Mega-Primus. Deze stad heeft zijn eigen atmosfeer en is dus onafhankelijk van de rest van de Aarde waar het een grote teringzooi is. Deze utopische stad is het strijdtoneel van Apocalypse.

GELAZER

Als speler word je gepromoveerd tot Commander of X-Com en je hebt de meest geavanceerde technologie en wapens tot je beschikking. Je taak is om alle alien activity te onderzoeken, vijandelijke aanvallen de kop in te drukken en zoveel mogelijk te weten te komen over de aliens.
Als je het spel start, begint het gelazer al snel. Geheel onverwacht beginnen her en der aanvallen van aliens die via een dimension gate jouw wereld binnendringen.
Je kunt Apocalypse op twee manieren spelen: turn-based mode of real-time mode. Bij de eerste optie zijn de acties verdeeld in een aantal beurten, waarbij je dus om en om (jij en de aliens), net als bij schaken, een aantal zetten mag doen. Dit vond ik dus niks en ik koos voor de tweede optie.
Real-time vereist een groter strategisch inzicht maar is wel realistischer en je hebt totale controle over je manschappen. Zo kun je het gevecht pauzeren om van wapens te wisselen, nieuwe commando's te geven of een andere tactiek te bedenken.

REALISTISCH

Apocalypse ziet er fraai uit. Je bekijkt Mega-Primus en haar gebouwen van boven in een 3D omgeving. Je speelt of met een squad manschappen of met een aantal ruimteschepen. Door de aliens en alien artifacts die je tegenkomt goed te onderzoeken, kun je weer geavanceerdere wapens ontwikkelen die beter werken. Dit geldt zowel voor de grondtroepen als de luchtmacht en je wapenassortiment breidt zich steeds verder uit.
De mannetjes bewegen zeer realistisch, een beetje als in Crusader: No Regret, en kunnen via een uitgebreide interface bediend worden. Ze kunnen lopen, rennen, kruipen, bukken, gewoon schieten of zich bedienen van rapid fire, granaten gooien en allerhande technische gadgets gebruiken.
Ook kun je bijvoorbeeld op de waterleidingbuizen aan het plafond schieten, dan komt het plafond naar beneden en lazert alles bovenop een groep aliens. Cool.



Genoeg keuze, lijkt me.


Een vredig vliegtochtje door Mega-Primus.


Deze uit de kluiten gewassen alien krijgt de volle laag.


Op onderzoek in een robotfabriek.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{0}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	8^{0}
SPEELBAARHEID	8^{5}

- ▲ Veel bewegingsvrijheid
- ▲ Spannende muziek
- ▲ Veel wapens
- ▼ Turn-Based mode

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: 486 DX4 100 MHz, 8Mb RAM (DOS) Of 16 Mb RAM (Windows), 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: MicroProse
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

8^{5}

Ik vind Apocalypse de beste uit de reeks X-Com spellen. Mega-Primus ziet er schitterend uit. Door het uitgebreide arsenaal wapens en de grote bewegingsvrijheid van je manschappen kun je steeds op andere manieren de aliens omleggen. Bovendien houdt de beklemmende muziek je op het puntje van je stoel.

JAN



Krijg nou de vogelpest!



Ironman is alleen bang voor roest.



Wolverine demonstreert z'n vrouwonvriendelijkheid.



Spider op zoek naar stofnesten.



De Hulk traint z'n spieren.



Rot op nep eskimo's!



Captain America krijgt klop.

WAR OF THE GEMS

De superhelden uit de Marvel-stal zijn altijd een dankbaar onderwerp voor computergames. War Of The Gems vormt op deze regel geen uitzondering.

ADAM WARLOCK

Het spreekt voor zich dat het hier een strijd tussen goed en kwaad betreft. De wat minder bekende held Adam Warlock heeft het angstaanjagende gevoel dat duistere krachten de Aarde en de rest van het universum willen vernietigen door middel van een zestal Gems. Deze Gems, die ieder voor zich bepaalde elementen (tijd, ruimte, kracht, ziel, realiteit en brein) vertegenwoordigen, vormen wanneer zij zijn samengebracht een kracht die onverslaanbaar is.
Om deze tragedie tegen te gaan heeft Adam vijf superhelden uit de eredivisie zo ver gekregen om hun krachten te bundelen en de zes Gems te traceren alvorens de duistere krachten dat doen.

CAPTAIN AMERICA

Gedurende de tweede wereldoorlog experimenteerde de Amerikaanse regering met een serum dat een doodgewone soldaat zou doen veranderen in een soort übermensch. Steve Rogers, zoals Captain America toen nog genoemd werd, was nooit te beroerd om te experimenteren met geestverruimende drugs en nam zonder blikken of blozen het Super Soldier Serum in. De beste man transformeerde in een super patriot die als leider van The Avengers tot op de dag van vandaag het kwaad uit 't zonnestelsel poogt te bannen.

WOLVERINE

De Canadese houthakker Logan was nooit echt een makkelijke jongen. Hij had een agressieve aard, een drankprobleem en bezat, om het allemaal nog wat erger te maken, ongekende krachten.
Uit een wetenschappelijk onderzoek bleek Logan een mutant te zijn en een geraamte van Adamantium, een onverwoestbare metaalsoort, te hebben. Door middel van chemische experimenten werden zijn mutantenkrachten versterkt en transformeerde Logan tot Wolverine.

IRONMAN

Gedurende een geheime operatie in Zuid-Oost Azië, waarbij de Amerikaanse regering nieuwe chemische wapens aan het testen was, raakte het industriële genie Tony Starks ernstig gewond. Hij werd gevangen genomen door de Koreaanse autoriteiten die hem verzorgden in ruil voor informatie aangaande militaire technologie. Tijdens zijn gevangenschap ontwikkelde Starks een harnas dat hem onoverwinnelijk maakte en hem dus in de gelegenheid stelde om te ontsnappen.
Het enige nadeel is dat Starks niet kan leven zonder het harnas te dragen. Het voordeel is dat we er een superheld bij hebben; de onverslaanbare Iron Man.

SPIDERMAN

Peter Parker werd Spiderman nadat hij gebeten was door een radioactieve spin. In eerste instantie was hij best in zijn sas met zijn superkrachten. Pas toen zijn oom Ben (bekend van de rijst) door inbrekers werd vermoord, realiseerde Peter zich dat hij als supermens bepaalde verantwoordelijkheden had. Vanaf die dag heeft hij zijn leven gewijd aan het bestrijden van het onrecht.

THE HULK

De levensloop van Dr. Robert Bruce Banner hebben de meeste van ons op de televisie kunnen volgen. Deze expert op het gebied van radio-actieve straling raakte ernstig gewond bij het testen van een Gamma bom. De straling heeft zijn natuurlijke balans dusdanig verstoord dat Dr. Robert nu bij het minste geringste letterlijk uit zijn vel springt en verandert in een groene reus.



Een potje onderwater vechten.

RAPPORT

GRAPHICS	6^{4}
GELUID	6^{8}
ORIGINALITEIT	6^{0}
SPEELBAARHEID	7^{9}

- ▲ Speelt lekker weg
- ▲ Marvel
- ▼ Niks nieuws
- ▼ Magere graphics

SNES
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Bomico Benelux

6^{8}

Na zoveel speelplezier op de PlayStation, Saturn en de Nintendo64 is het wel weer even wennen om in de wereld van de 16 bits te duiken. De graphics en het geluid zijn uiteraard ietwat prehistorisch maar het is desalniettemin een geinig spel.
KEES

SPIDER

The video game



De verbeelding van de game ontwikkelaars van vandaag kent soms geen grenzen. Dat bewijst het spel Spider voor de PlayStation wel. Ik bedoel, een spel over een kruisspin?

ARAGNAFOBIA

Ik heb een hekel aan spinnen. Je zou zelf kunnen zeggen dat ik een beetje aan 'Aragnafobia' lijd. De enige aardige ervaring met spinnen die ik me kan herinneren, was dat ze vaak een leuk doelwit voor mijn luchtdrukpistool waren (als je raak schoot, spoten ze helemaal uit elkaar; prachtig!). Maar voor de rest moet ik niks van ze hebben. Ik bedoel, heb je zo'n beest wel eens van dichtbij gezien? Misschien kan een spel als Spider mij van mijn spinnen-vrees af helpen.

CYBER SPIN

Het verhaal rond Spider is zeer uitgebreid. Het gaat om Dr. Michael Kelly, die op het punt staat een grote wetenschappelijke doorbraak te bewerkstelligen. Hij is er namelijk op een haar na in geslaagd een mechanische spin te maken die hij kan besturen via zijn eigen gedachtenpatronen. Net als de Dokter de laatste kunstmatige spinnepoot heeft aangebracht, wordt zijn lab overvallen door huurlingen van een meedogenloze misdaad-organisatie die deze technologie, zoals valt te verwachten, wil gebruiken om de wereld te veroveren.
Tijdens de overval wordt de arme dokter dodelijk getroffen. Maar vrees niet; tijdens het vuurgevecht slaat de hoofdcomputer van de dokter op hol en wordt zijn ziel net op tijd getransporteerd in het lichaam van de spin. Ik denk dat ik liever zou sterven.

PLATFORM SPIN

Tot zover het grafisch zeer mooie intro. Zodra ik het spel begon te spelen, begreep ik ook waarom daar zoveel aandacht aan is besteed. Spider is namelijk een platform game van het soort Donkey Kong Country of Johnny Bazookatone. Op het eerste gezicht oogt het 3D maar dit geldt alleen voor het decor. De bewegingsvrijheid van de cyber spin beperkt zich voornamelijk tot links, rechts en springen.
Een tegenvaller dus, zo heb ik het laatste spel dat ik had van dit soort, Mickey's Great Adventure, geruild tegen een blikje cola.
Desondanks speelt Spider wel lekker. De bedoeling van het spel is dat je de achtervolging inzet op de boeven die er met je levenloze lichaam vandoor zijn. Onderweg word je gehinderd door andere spinnen, wespen en meer van dat insekten gespuis. Ook zijn de te bewandelen wegen verre van makkelijk. Gelukkig kan je een flink eind spinnenrag uit je reet laten komen waardoor je als een soort Tarzan van plank naar plank kan zwaaien.

TONS OF GUNS

Het enige dat je nu nog mist, is wat shoot'em up geweld zoals je dat in veel platformgames ziet.
En gelukkig heeft Spider dat ook. Het ziet er een beetje vergezocht uit, maar bij het oppikken van de juiste powerups wordt je Cyber spin uitgerust met zware bewapening. Hitte-zoekende raketten, killer-boemerangs, kortom genoeg goodies om snel korte metten te maken met het insekten tuig.
Dit hele spel zou voor mij overigens het perfecte scenario zijn voor een nachtmerrie: een superieur soort mechanische spin neemt wraak op mij voor al die arme spinnetjes die ik heb mishandeld.

POWER TIP

Verken het level via het plafond waar dat kan. Dit bespaart je een hoop tijd.

RAPPORT

GRAPHICS	7^0
GELUID	6^5
ORIGINALITEIT	6^5
SPEELBAARHEID	8^5

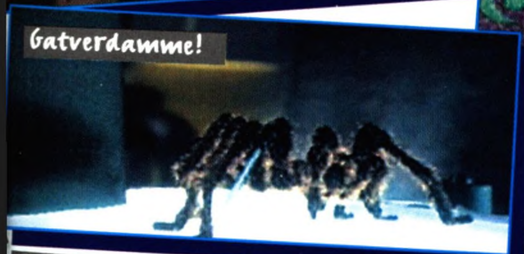
- ▲ Speelt lekker
- ▲ Verslavend
- ▼ Weinig variatie
- ▼ Ik haat spinnen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca.1999
Fabrikant: Boss game studios/BMG interactive
Distributeur: BMG Nederland
Tel: 035-6256256

7^1

Het leuke van platform games is dat ze zo verslavend kunnen zijn, en dat is Spider zeker. Geen grafische hoogstandjes of spectaculaire features maar gewoon 'good old, clean fun!'
RUBEN


Nog een klein stukje...


Gatverdamme!


Tarzan-spider.


Als ie me fuckt, gaat ie eraan!


Zelfs vleermuizen gooien met bommen.


Waar is de mepper?


Bungelend aan een zijden draadje.

Pacman Power Games

Het vraatzuchtige klompje gele pixels, luisterend naar de naam Pacman, veroverde samen met zijn vrouw Miss Pacman, de harten van gamers rond de hele wereld en is inmiddels een niet weg te denken onderdeel geworden van ons culturele erfgoed.

HANDEL

Wie aan Pacman komt, komt aan ons! En dat is precies wat het, in Naarden gevestigde, bedrijf 'Electronic Entertainment Publishing' met deze aflevering uit hun CD-reeks 'Silver Label' is gelukt. Want naast wereldveroverende titels als 'Hobie in de dierentuin', 'Fun with Windows' en de enorm succesvolle 'Baby-namen CD-ROM' is er nu 'Pacman Power Games' met wel 35 games voor DOS en Windows!

HIP

Ik zie het al helemaal voor me: op een zolderkamertje in Naarden wordt door een soort Amazing Discoveries-team op het gebied van Shareware, druk programmaatjes verzameld. En wel het soort programmaatjes dat tien jaar geleden werd geschreven door Duitse hippies, die toen dachten via hun computer te kunnen communiceren met Buddha, maar hem nu hebben ingeruild voor een hippe didgeridoo. Alle '35 games voor DOS en Windows' zijn meer-, maar vooral ook minder geslaagde adapties van het goddelijke spel Pacman, rommelige programmeer-vingeroefeningen voor computer-amateurs en zouden eigenlijk al lang moeten rusten op de eeuwige pixelvelden. Jammer genoeg werden de games door 'Electronic Entertainment Publishing' speciaal voor ons uit de digitale sloot gehaald.

HET AANBOD

Laten we eens kijken wat de CD ons te bieden heeft: wat dacht je van ACK!-Man, CD-Man, Gob-man, PC-man, Spear-man en Word-man? Of speel je liever een potje Pac-PC, Pacamaze, Pac-em, Win-Pac of Pac-macmaniac? Terwijl je natuurlijk ook gewoon kan kiezen voor Eat-It, Gobble, Gotcha, Pako, Repton of Wilf? Teleurstelling nummero een: De helft van de games doet het niet! DOS, win95, 3.11, wat ik ook probeer, het gele klompje wil maar niet tevoorschijn komen.

Maar nog groter was mijn teleurstelling bij het zien van de games die het wel deden. Stuk voor stuk slappe aftreksels van het origineel, kleine mislukte flutprogrammeersels van pukkelige pubers met papa's PC. Sommige pacmannen leken niet op hun origineel, andere waren niet eens geel! Sommige games sloegen op hol door de snelle kloksnelheid van mijn processor en waren na twee seconden afgelopen zonder dat ik ooit een character te zien kreeg en andere lieten simpelweg mijn systeem crashen, zodat de PU-eindredactie twee keer zo lang op de ongesavede kopij moest wachten!

GAME OVER

Het enige, maar dan ook echt enige leuke aan Pacman Power Games, vinden we in het mapje 'misc'. Hier hebben onze Naardense vrienden, naast een aantal mislukte GIF-animaties van ronddraaiende Pacmannen, een tweetal WAV-files verstopt: Pacstart en Pacdead: De start- en sterfgeluiden van de echte goeie ouwe Pacman.

POWER TIP

Sleep de WAV-files Pacstart en Pacdead in je windows/media directory en stel je systeemgeluiden ermee in: kan je lachen.

RAPPORT

GRAPHICS	1°
GELUID	1°
ORIGINALITEIT	1°
SPEELBAARHEID	1°

- ▲ Pacstart.wav
- ▼ Helft doet het niet
- ▼ Schandelijk verrot
- ▼ Smet op het graf van Pacman

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 9,95 Bfr. ca. 180
Systeemeisen: een vuilnisbak.
Fabrikant: Electronic Entertainment Publishing
Distributeur: Electronic Entertainment Publishing
Tel: 035-6953340

1°

Dit heeft niks te maken met het uitbrengen van mooie oude spelletjes als 'classic collections'. Nee, deze games zijn het niet waard om op een CD-ROM geperst te worden.
ANDREAS


Er is geen bal aan.


En slaat de plank volledig mis.


Hoe kun je zoiets verzinnen?


Niet te vreten!


Het lijkt niet eens op Pacman.

Sega games heeft het flitsende stekelvarkentje Sonic eindelijk weer eens uit z'n holletje gelokt. Maar of deze collectie van drie PC-spelletjes onze blauwe vriend nieuw leven inblaast, is maar zeer de vraag.


Over de kop.



Knuckles staat z'n mannetje.


Dat wordt een nat pak.

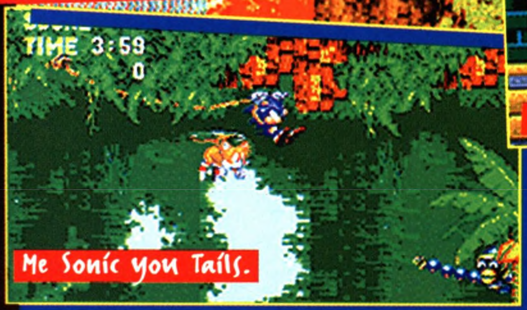


Houd je stevig vast.



We hebben onze vlucht gemist.


De onvermijdelijke Dr. Robotnik.



Me Sonic you Tails.

POPIE

In de zomer van 1991 beviel een groot spelletjes bedrijf van een klein blauw stekelvarkentje. Met een naar zichzelf vernoemd spelletje, Sonic the Hedgehog, ging dit varkentje een concurrentiestrijd aan met de twee besnorde broeders van Nintendo (je weet wel). Sonic the Hedgehoc was meteen een groot succes en het best verkochte spel over de hele wereld.
In de zomer van 1992 kwam Sonic terug met zijn vriendje Tails die hem hielp in Sonic the Hedgehog 2. Inmiddels was hij zo populair dat hij zijn eigen huizenhoge ballon had in de Macy's Thanksgiving day parade, die elk jaar in New York city wordt gehouden.

FEEST OP ALCATRAZ

In 1993 maakte Sonic zelfs zijn opwachting in tekenfilms en stripboeken om z'n populariteit als spelletjesheld nog te vergroten, en met succes.
In juni 1994 organiseerde de ouders van Sonic in samenwerking met MTV een feest voor hem in San Francisco, om precies te zijn op Alcatraz Island. Sonic en vijftig gasten brachten de dag door met het spelen van spelletjes om te zien wie de beste videospelletjesspeler van de wereld was. Sonic introduceerde hier ook zijn nieuwe vriend Knuckels, een hulpje net als Tails. Knuckels kwam in 1995 met een solo spel waar Sonic niet in is te zien.

DEJA VU

In 1996 verscheen er een six pack CD van Sonic en om dit te vieren werd er een luchtballon in de vorm van Sonic gemaakt van 30 bij 40 meter. De ballon vloog tijdens The Albuquerque International Balloon Fiesta in New Mexico.
Ondertussen schitterden Mario en consorten in verschillende spelletjes en zelfs in een film en begonnen Sonic in populariteit te overtreffen.
We zijn inmiddels beland in 1997; de Mario-familie is nog even actief als in hun eerste dagen maar rond Sonic daarentegen is het opmerkelijk stil. Z'n laatste wapenfeit is nu deze Sonic & Knuckles Collection; een verzameling van spelletjes die we volgens mij al eerder hebben gezien.

BLIJVEN STEKEN

De Sonic & Knuckels Collection bevat drie spelletjes op één CD; Sonic The Hedgehog 3, Sonic & Knuckels and Sonic 3 & Knuckels.
Red de wereld van de ondergang door de duivelse Dr. Robotnik te verslaan met je favoriete spelletjesheld: Sonic, Knuckels of Tails! Ook is er een optie voor een twee speler splitscreen competitie. En natuurlijk zijn de bekende speciale bewegingen, de pakkende soundtrack en de snelle actie niet vergeten.
Voor de echte Sonic liefhebber echter, onderscheiden de spelletjes op deze CD zich in niets wat niet al eerder is vertoond. En waar Mario in de loop der jaren interessante ontwikkelingen heeft doorgemaakt (met als hoogtepunt Super Mario 64 en Super Mario Kart 64), lijkt het erop dat ons geliefde egeltje is blijven steken in de 'early nineties'.



RAPPORT

GRAPHICS	5^{5}
GELUID	5^{0}
ORIGINALITEIT	4^{0}
SPEELBAARHEID	6^{0}

- ▲ Drie spelletjes in één
- ▲ Pakkende soundtrack
- ▼ Niets nieuws
- ▼ R.I.P. Sonic?

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 75, 16 Mb RAM, 20 Mb vrije schijfruimte, Windows 95.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

5^{1}

Tot voor enkele jaren kon Sonic zich zonder meer meten met zijn grote Nintendo concurrent. Maar z'n populariteit is inmiddels hard aan het slinken. Wellicht dat z'n ouders eens kunnen denken over nieuwe (3D) avonturen?

MARK B.

Dragon Lore 2: alleen al bij het lezen van deze titel zal bij de fanatieke adventure liefhebbers het kwijl langs de mondhoeken gaan lopen. Slabbetjes gereed voor deze opvolger van het uitstekende adventure Dragon Lore.

DRAGON KNIGHT

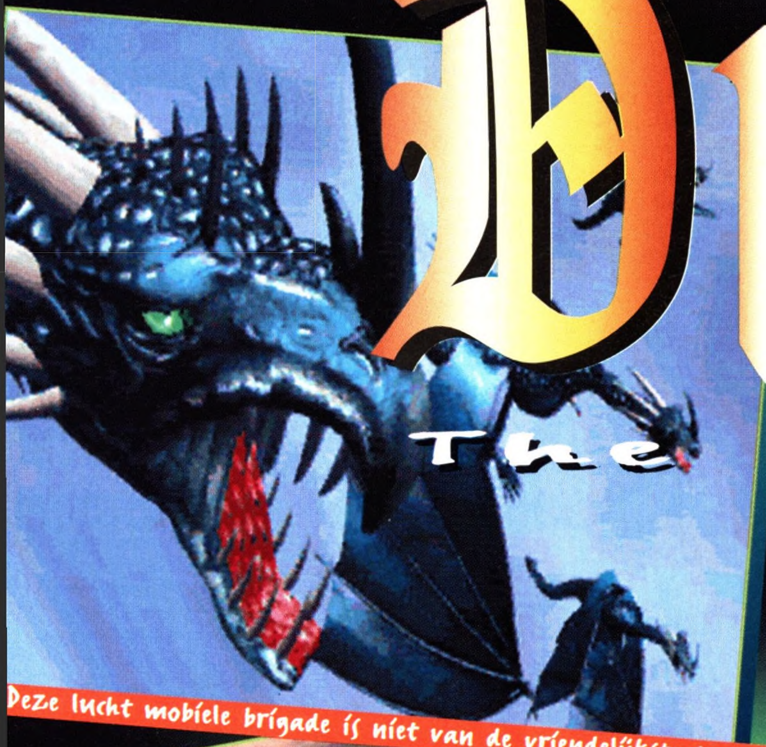
DL 2 begint waar zijn voorganger ophield. Werner von Wallenrod (hoe verzin je zo'n naam) wordt gekroond tot ridder der orde der Dragon Knights. Alleen is niet iedereen het hiermee eens. Mahyrd Cariachand (ook al zo'n leuke naam), de Hertog van Eragg, vindt het belachelijk dat Werner tot ridder wordt gekroond. Werner heeft namelijk naast een heel fout kapsel (een wapperend matje) als enige Dragon Knight géén draak.
Om dat gemis goed te maken gaat Werner op zoek naar Maraach, de Draak van het Vuur. Deze belangrijkste draak verdween na de dood van Werner's vader, Axel von Wallenrod.
Bovendien bepaalt Mahyrd dat Werner zichzelf eerst maar eens moet bewijzen in het toernooi in de vallei der Dromen.
En alsof Werner nog niet genoeg vuile klusjes op te knappen heeft, moet hij ook nog eens het raadsel van de 'tweeling stenen' oplossen. Deze twee stenen: de Christallyan (de bewaker van de droom en het leven) en de Adomester (de bewaker van de nachtmerrie en de dood) moeten volgens de legende altijd met elkaar in evenwicht zijn.
Nu wil het toeval dat er in Draconia (het land waar al deze fantasierijke onzin zich afspeelt) de laatste tijd nogal veel aanvallen van monsters en duistere wezens plaatsvinden. Zou de Adomester soms de overhand krijgen?

REIS

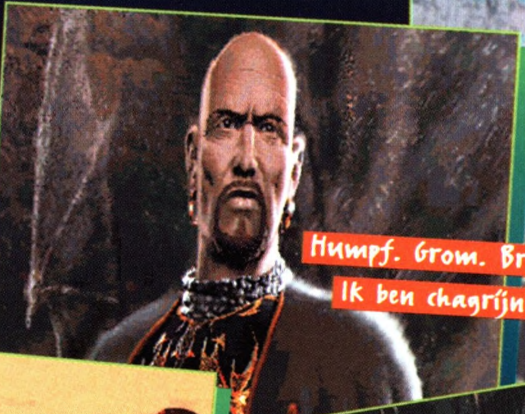
Genoeg te doen dus voor good old Werner, wiens rol je als speler natuurlijk graag op je neemt.
Maar laten we bij het begin beginnen. Als speler start je in het kasteel van de Dragon Knights. Voor je lange reis is het belangrijk om goed bepakt en bezakt van huis te gaan. Dat betekent even wat magische landkaarten scoren, geld en eten weggrissen en natuurlijk een veldflesje vol jenever... eh helder water meenemen.
Op naar de wapenkamer waar het blinkende staal ons al tegemoet lacht. Daar slaat Werner zijn wapenuitrusting in: een paar vlijmscherpe zwaarden, leren schilden, puntige speren en een roestig maar o zo praktische bijl.
Nu alleen nog een handig vervoermiddel om Werner naar de vallei te brengen. Even babbelen met de smid en na een krachtige overreding zadelt deze onderdaan een Dragonet voor me op. Deze vliegende reptielen zijn familie van de draken, alleen een stuk kleiner.
En net op het moment dat je het gevoel krijgt dat alles lekker gesmeerd loopt in deze adventure, word je door een groep kwaadaardige draken aangevallen en tuimel je met Dragonet en al naar beneden.
Je landt in een mysterieus woud, je Dragonet

Dragon

The Heart Of T



Deze lucht mobiele brigade is niet van de vriendelijkste soort.



Humpf. Grom. Brom. Ik ben chagrijnig.





Met je strijdbijl maak je van deze bosdemon al snel brandhout.



Een gezellig theekransje. Aan draken geen gebrek in dit spel.



Drie Gobelins versperren je de weg. Poeh, alsof ik hier bang van word!

is de pijp uit, je hoort uit elke hoek gesnuif en andere rare geluiden en je weet absoluut niet welke kant je op moet. This means trouble!

RPG-ADVENTURE

Vanaf het moment dat je in het woud bent beland, wordt het echt menens. Al snel merkte ik dat DL 2 een adventure is met RPG elementen. Zo moet je meerdere malen monsters, demonen en ander tuig te lijf gaan waardoor je levenskracht af kan nemen. Deze kun je weer aanvullen door te eten, te drinken en te slapen. Ook bezit je enige magische krachten en heb je een aantal spreuken tot je beschikking. Eten en drinken kun je onderweg vinden, krijgen van vriendelijke figuren of kopen.
Daarnaast speelt tijd een belangrijke rol in dit spel. Zo zal het langzaam steeds donkerder worden en heb je slechts een aantal dagen om al de verschillende raadsels op te lossen.
Ook dien je, zoals gebruikelijk in dit soort games, veel te praten met verschillende personages. Je kunt hier altijd kiezen uit verschillende mogelijkheden en ik kan je verzekeren; gedraag je als een botte boer, en je komt nergens! Je hoeft natuurlijk ook niet emmers vol te slijmen, maar onthoud: je bent een Dragon Knight en die heeft zich nu eenmaal aan bepaalde gedragscodes te houden. Wat ook wel wil helpen is om tijdens een gesprekje de friendship-spell te gebruiken waardoor je gespreks-partner opeens super vriendelijk gaat doen. Dit werkt natuurlijk niet bij lelijke beesten of andersoortig low life en hier kun je dan ook zonder schaamte je botte bijl (mijn favoriete wapen) hanteren.

REALISTISCH

In tegenstelling tot Dragon Lore 1 waar je Werner door het beeld zag lopen, speel je deel twee vanuit de eerste persoon. Je ziet de hele omgeving dus door de ogen van Werner.
Het bewegen van Werner is zeer realistisch uitgevoerd. Je loopt bijvoorbeeld nooit kaarsrecht van de ene naar de andere plek maar de omgeving scrollt prachtig mee en elke pas die je doet, wordt weergegeven. Dit duurt soms wel een beetje lang maar hierdoor krijgt het wel een levensecht effect. Dit is vooral het geval in het woud, waar je je als het ware door de varens, losse takken en struiken een weg baant en je echt het gevoel krijgt dat de takken en bladeren in je gezicht striemen.
De omgeving en plaatsen waar je komt zijn sowieso schitterend. De beelden en vormgeving zijn van geweldige kwaliteit en het idee van dit spel zou zo uit de pen van meneer Spielberg kunnen komen want het is alsof de wereld van bijvoorbeeld een film als Willow tot leven komt. Magie, mysterie en fantasie gaan hier hand in hand en ik viel van de ene verbazing in de andere. Met name de tussenfilmpjes waarin het reizen van Werner wordt belicht, zouden zo in de bioscoop kunnen worden afgedraaid. De filmpjes zijn verder voorzien van sfeervolle muziek die gelukkig ook tijdens het spel volop aanwezig is.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{5}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	8^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- Realistische bewegingen
- Mooie tussenfilmpjes
- Sfeervol
- Afwisselend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX2, 8Mb RAM, 45 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler.
Fabrikant: Cryo Interactive Entertainment
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-634333

8^{8}

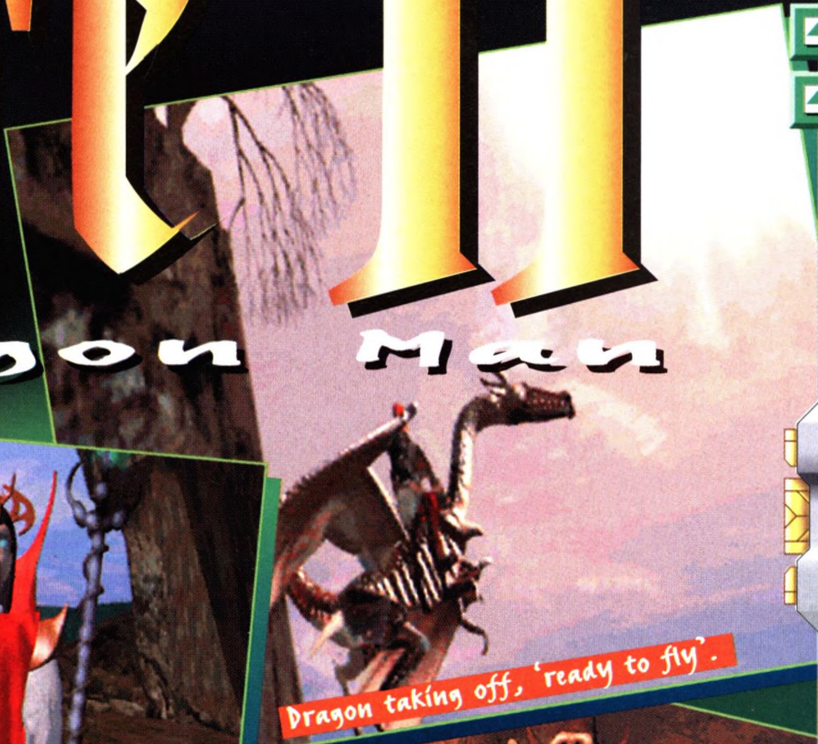
Een erg mooi spel in een fraaie fantasy wereld. De muziek en de graphics zijn top, de gesprekken niet te lang en de figuren en beesten zeer divers. Voor iedereen die van avonturen van het kaliber prins-prinses-draak-kastelen-zwaard-vechten houdt, is deze game een absolute must!
JAN

Lore II

he Dragon Man


Op weg naar de hoofdstad.

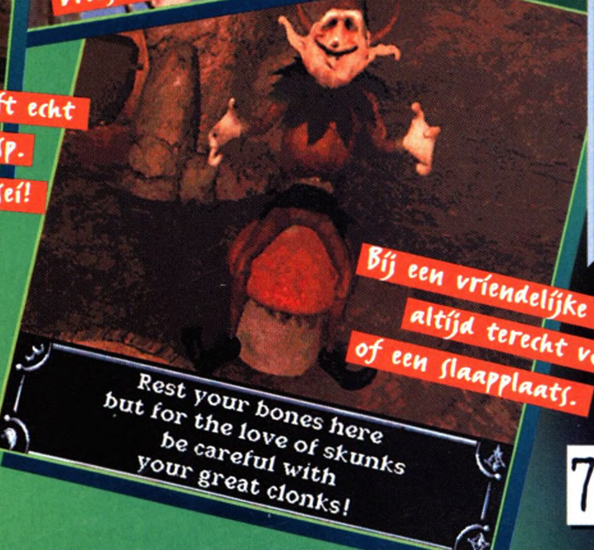

Deze wizard heeft echt een mega riemgesp. Het lijkt wel een paasei!


Dragon taking off, 'ready to fly'.



hat's me, ner met een heel fout kapsel.

POWER TIP
Belangrijk is dat je je slaapplaats goed uitkiest, want lang niet overal is het veilig.



Bij een vriendelijke Gnoom kun je altijd terecht voor voedsel of een slaapplaats.

Lomax

Opnieuw oude bekenden in spelletjesland. Herinner je je nog die kleine groene Lemmings van de puzzelspelletjes? Ze zijn terug en hebben een land gevonden waar ze rustig kunnen leven. Rustig, totdat...


Lemmingland.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{5}
GELUID	5^{5}
ORIGINALITEIT	4^{0}
SPEELBAARHEID	6^{5}

- ▲ Evil Ed
- ▲ Goede powerups
- ▼ Origineel? Nope!
- ▼ Te rechttoe rechtaan

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75, 8Mb RAM, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

5^{8}

Lomax is een standaard platformspel waaraan een aantal Lemmingtrucs uit het verleden zijn toegevoegd. Misschien een spel voor de echte Lemming lover maar eigenlijk niet meer dan dat.
MARK B.

NIEUWE CARRIÈRE

Een interessante carrière move; de Lemmings hebben besloten te stoppen met het optreden in innoverende puzzelspelletjes en zijn nu terug te vinden in de wereld van de platformers. Lomax is Psygnosis' nieuwste platformspelletje en ze gebruiken de Lemming-personages en hun wereld als basis en dat is niet eens zo'n slecht idee. Psygnosis bracht in de dagen van de 16-bit een aantal goede platformspelletjes op de markt en de Lemmings waren een vertederend stelletje.

FUNKY KAPSEL

Heel lang geleden sprak de duivelse Evil Ed (ja, dat is echt zijn naam) een vloek uit over Lemmingland. En er is maar één lemming die deze vloek kan verbreken en dat is Lomax.
Het verhaal is er typisch zo een als we al tig keer zijn tegengekomen bij andere platformspelletjes. We hebben een slechterik, een wereld in nood en een held met een naam van vijf letters en een funky kapsel. We zullen dan ook geen originaliteitsprijs uitdelen voor het verhaal van Lomax. De actie in dit spel is ook een beetje platform-standaard. Lomax kan zijn tegenstanders uitschakelen door ze te bespringen terwijl hij door de lucht draait of door het gooien van zijn helm, waarvan hij meerdere exemplaren onderweg kan verzamelen.

DE HELM VAN LOMAX

Voor Lomax, middeleeuwse vent als hij is, is zijn helm van levensbelang. De helm beschermt hem tegen knallen voor z'n kop en kan als projectiel gebruikt worden.
Daarnaast hebben de verschillende helmen die Lomax vindt, bijzonder handige eigenschappen. De bomhelm werkt als een granaat, de vlammende helm is krachtiger als de standaardhelm en de grijphelm maakt het mogelijk om een touw uit te gooien zodat Lomax zich kan optrekken op verder liggende platforms.

VOORWAARTS

Al met al is er een goede serie powerups aanwezig die het mogelijk maken voor Lomax om verder te komen in het spel.
Ook is er een aardige tovenaar die je hints geeft hoe je alle powerups en andere extraatjes het beste kan gebruiken naarmate je vordert in de levels, verder zijn er gouden munten om te verzamelen en (verrassing, verrassing!) als je 100 munten hebt, krijg je een extra leven.
Het spel heeft meer dan veertig levels. Na elk afgerond level krijg je een password en het systeem maakt het tevens mogelijk om oude passwords in te voeren zodat je eerdere levels kan overslaan.
Het enige slechte aan de Lomax levels is dat ze zo rechttoe rechtaan zijn, je kan maar één kant op, naar voren. Voorwaarts mars!


Weer wat voor 't spaarpotje.

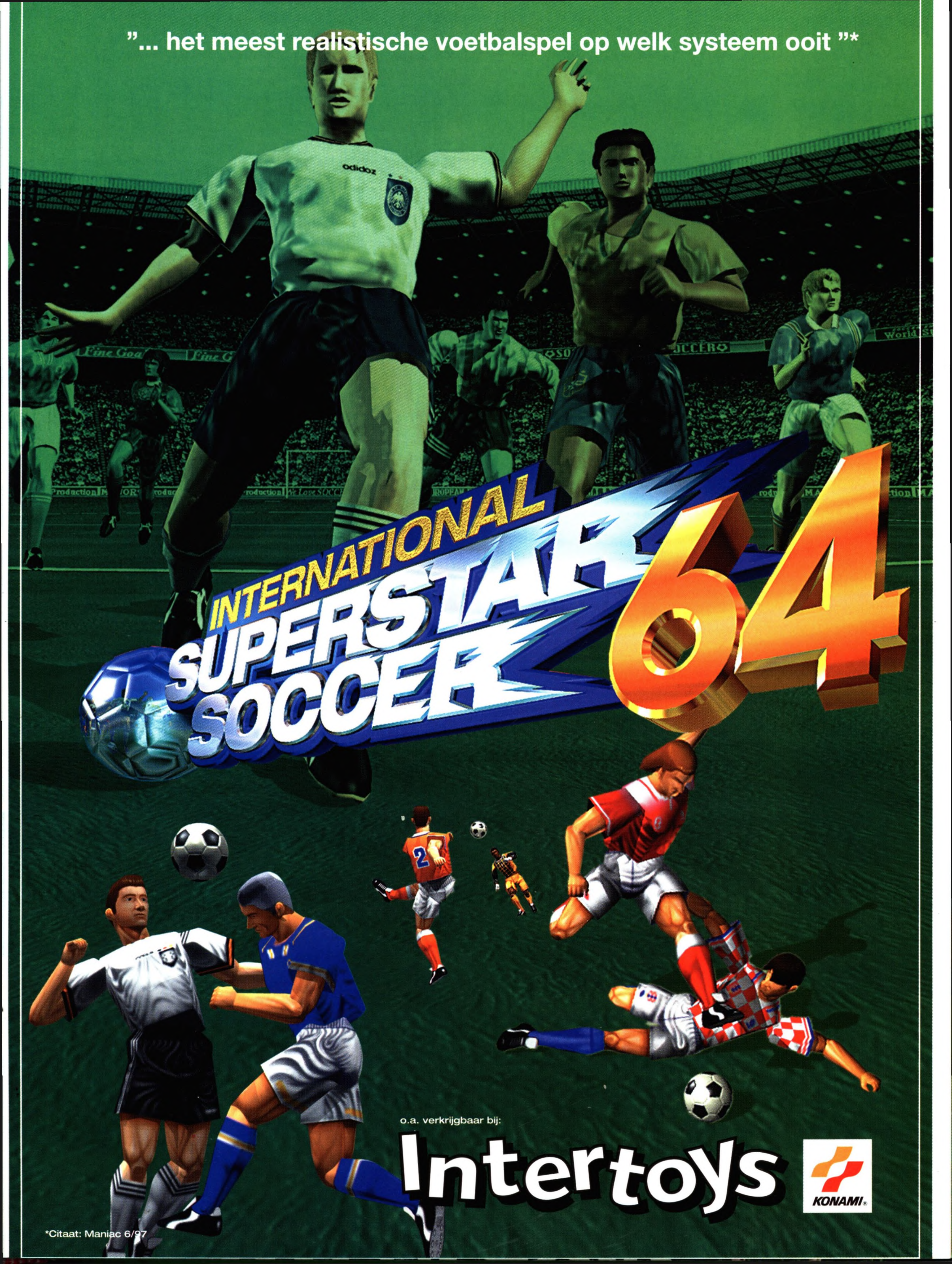

Aaargh!


Van onderen!


And down we go Lomax.


Evil Ed ligt op de loer.


Mmmm, hoe nu verder.


"... het meest realistische voetbalspel op welk systeem ooit "*
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
o.a. verkrijgbaar bij:
Intertoys
KONAMI
*Citaat: Maniac 6/97

Batman Forever

The Arcade Game



Batman Forever is een old-fashion beat'em up waar de meeste gamers niet warm of koud van zullen worden. Aardig is wel, dat als je dit spel samen met nog iemand speelt, je als Batman en Robin het tuig van Gotham City klop kunt geven.
Deze game bevat echter te veel haken en ogen om echt te kunnen boeien. Zo is je bewegingsvrijheid zeer beperkt en lopen er zoveel irritante mannetjes door je scherm dat het lijkt alsof er om de tien seconden een blik bad guys wordt opengetrokken. Daarnaast kun je tonnen, kratten en autobanden, die overal verspreid liggen, oppakken en in het smoelwerk van je tegenstander smijten en ligt de grond ook nog eens bezaaid met diverse powerups. Door dit alles ontstaat er een onoverzichtelijk speelveld waarbij je alleen verder komt door als een bezetene op alle knopjes te drukken. Niet echt tof dus.

JAN



Batman Forever, The Arcade Game • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca.1450 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: PMR • Tel: 023-5420554

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 6,5

The Crow

City of Angels



Het is toch maar goed dat sommige PlayStation games omgezet worden voor de PC want The Crow is een game die de PC-bezitters niet onthouden mag worden.
The Crow is een sfeervolle en verfijnde 3D beat'em up waarin jij de rol speelt van een jongeman die samen met zijn vrouw vermoord wordt door een groepje criminelen. Door magische krachten van een groep kraaien herrijs je uit de dood met maar een doel voor ogen: wraak! Je zoektocht naar de moordenaar leidt je langs donkere kroegen, stegen en pakhuizen waar vele wapens te vinden zijn en genoeg tuig rondloopt om trappen en klappen in ontvangst te nemen. De duistere settings en de grillige achtergrondmuziek maken dat tijdens het spelen dezelfde beklemmende sfeer als in de film aanwezig is. Een topper!

JAN.



The Crow, City Of Angels • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: PMR • Tel: 023-5420554

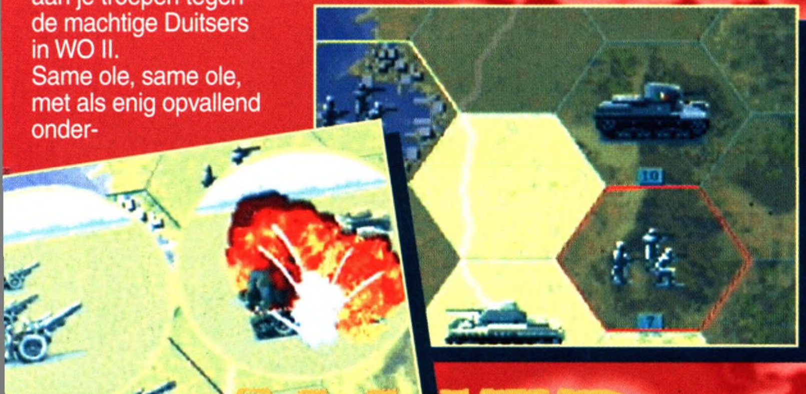
GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: 8,5

Allied General • PlayStation • Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450 • Fabrikant: Mindscape • Distributeur: CD Contact Data • Tel: 077-4773701

GRAPHICS: 4,0 GELUID: 5,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Een dik jaar na het strategische oorlogsspel Panzer General krijgen we Allied General voor onze kiezen op de PSX.
Wederom kun je in de huid kruipen van een Amerikaanse, Engelse of Russische generaal om leiding te geven aan je troepen tegen de machtige Duitsers in WO II.
Same ole, same ole, met als enig opvallend onderscheid dat er in Allied General meer verschillende soorten troepen aan je legers kunnen worden toegevoegd dan bij z'n voorganger het geval was.
Bepaal de juiste strategieën in de woestijn, het westelijk of oostelijk front in de historisch kloppende strijdtaferelen en maak een eind aan de veroveringsdrang van de Duitse legereenheden.
Interessant voor de liefhebbers, slaapverwekkend voor pure actiefanaten.

SKATE



Allied General

Uncle Henry's Playhouse • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 29,95 Bfr. ca. 550 • Fabrikant: Trilobyte • Distributeur: Homesoft • Tel: 023-5311241

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 3,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Uncle Henry's Playhouse



Humpf, Trilobyte wordt wel erg gemakzuchtig. Ze rippen vier puzzels uit drie van hun al bestaande games (The 7th Guest, The 11th Hour en Clandestiny) en voegen die samen in Uncle Henry's Playhouse.
Het spel komt simpelweg hierop neer: als je in alle twaalf kamers van het huis van de geflipte speelgoedmaker Henry Stauf de bijbehorende puzzels hebt opgelost, mag je naar de zolder voor een extra (nieuw) raadsel.
Het ziet er allemaal best uit hoor, dat huis van ome Henry: gelikte graphics in Victoriaanse stijl, lekker spookachtig sfeertje en prima geluid. Maar ik heb het allemaal al een keer gezien, behalve dat ene nieuwe puzzeltje.
Alleen dus aan die gamers besteed die de eerdere titels nog niet kennen.
Next.

JAN



Toy Story





Ik heb Toy Story een paar keer op de SNES gespeeld: een vrij simpel platformspel dat lekker speelt en er mooi uitziet. Zonder al teveel moeite heb ik het destijds uitgespeeld. Toen ik 'm dus voor de PC kreeg, dacht ik er effe snel doorheen te huppelen maar ik moet bekennen dat ik een aantal levels een paar keer opnieuw moest doen, omdat ik de moeilijkheid toch iets had onderschat. Gelukkig wordt ieder afgerond level automatisch gesaved maar je kunt niet midden in een level saven, en dat is vooral voor de jonge, minder ervaren spelers jammer, en daar is dit spel toch voor bedoeld dacht ik.
Ik heb in ieder geval met veel plezier een uurtje of wat gespeeld. Voor degene die het spel niet al tien keer op de SNES hebben uitgespeeld, is deze PC versie dan ook zeker het aanschaffen waard.

BAS

Toy Story • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Disney Interactive • Distributeur: Bomico Benelux

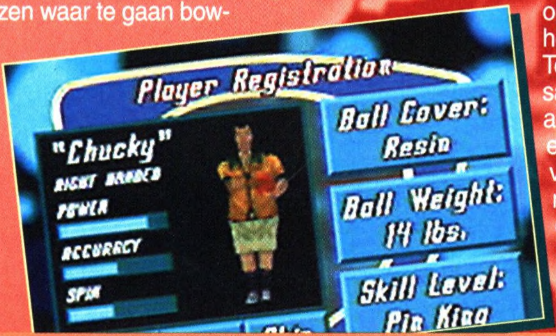
GRAPHICS: 8,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,5

Ten Pin Alley



Vanaf het moment dat de disc startte, hoorde ik een paar hele toffe deuntjes, precies goed om me in de juiste stemming te brengen. Als eerste moet je kiezen waar te gaan bowlen (drie lokaties), met welke speler (verschillen in kracht, worp en karakter) en met wat voor bal (gewicht, materiaal).
Het gooien van de bal gaat met behulp van een serie muis klikken op een rond draaiende wiel met lichtjes. Als je de bal te snel loslaat, eindigt hij heel pijnlijk boven op je voet. En als je hem te laat laat gaan, vliegt ie in de lucht en landt op je hoofd.
Na een paar paarse tenen en een flinke bult op m'n kop zat ik er helemaal in en bleek Ten Pin Alley een amusant spelletje, vooral als je wilt bowlen in je eigen sloffen in plaats van die clownschoenen waarin al honderden anderen hebben zitten zweten.

MARK B.



Ten Pin Alley • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 010-2850995

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Quo Vadis 2

Quo Vadis 2 • Saturn • Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2900 • Fabrikant: CLAMS • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel: 0104369350

GRAPHICS: 5,0 GELUID: 4,0 ORIGINALITEIT: 4,5 SPEELBAARHEID: 2,0



JAPANSE IMPORT



Het duurde een tijdje voor ik erachter kwam waar de fuck dit spel over ging (Japanse import versie, weetjewel). Maar na een tijdje puzzelen, vond ik uit dat we hier te maken hebben met een soort Manga-variant van Command & Conquer. Jij bent de baas over een peleton door mensen bestuurde robots zoals je dat bijvoorbeeld zag in het Manga Epos 'Macros'. Terwijl je het spel speelt, vertellen je soldaten wat het doel van je missie is. Ik versta geen Japans dus had ik ook geen flauw idee van wat nu de bedoeling was. Dus beperkte ik me maar tot het afknallen van alles wat mijn pad kruiste.
Na een tijdje spelen kwam ik er in ieder geval achter dat het spel zwaar suckt. Je soldaten bewegen namelijk als slakken en de graphics zijn, behalve de hinderlijke tussenfilmpjes, bar slecht.

RUBEN

Virtual Pool

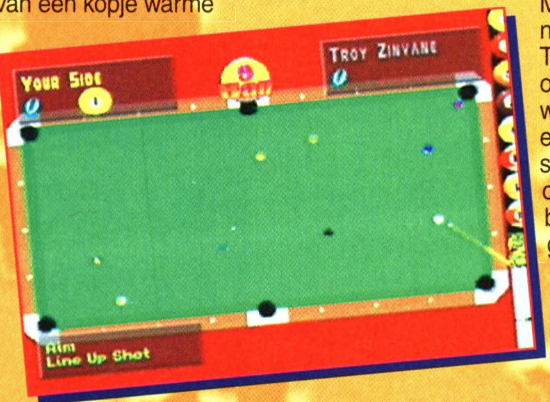
Virtual Pool • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350 • Fabrikant: Interplay • Distributeur: Bomico Benelux

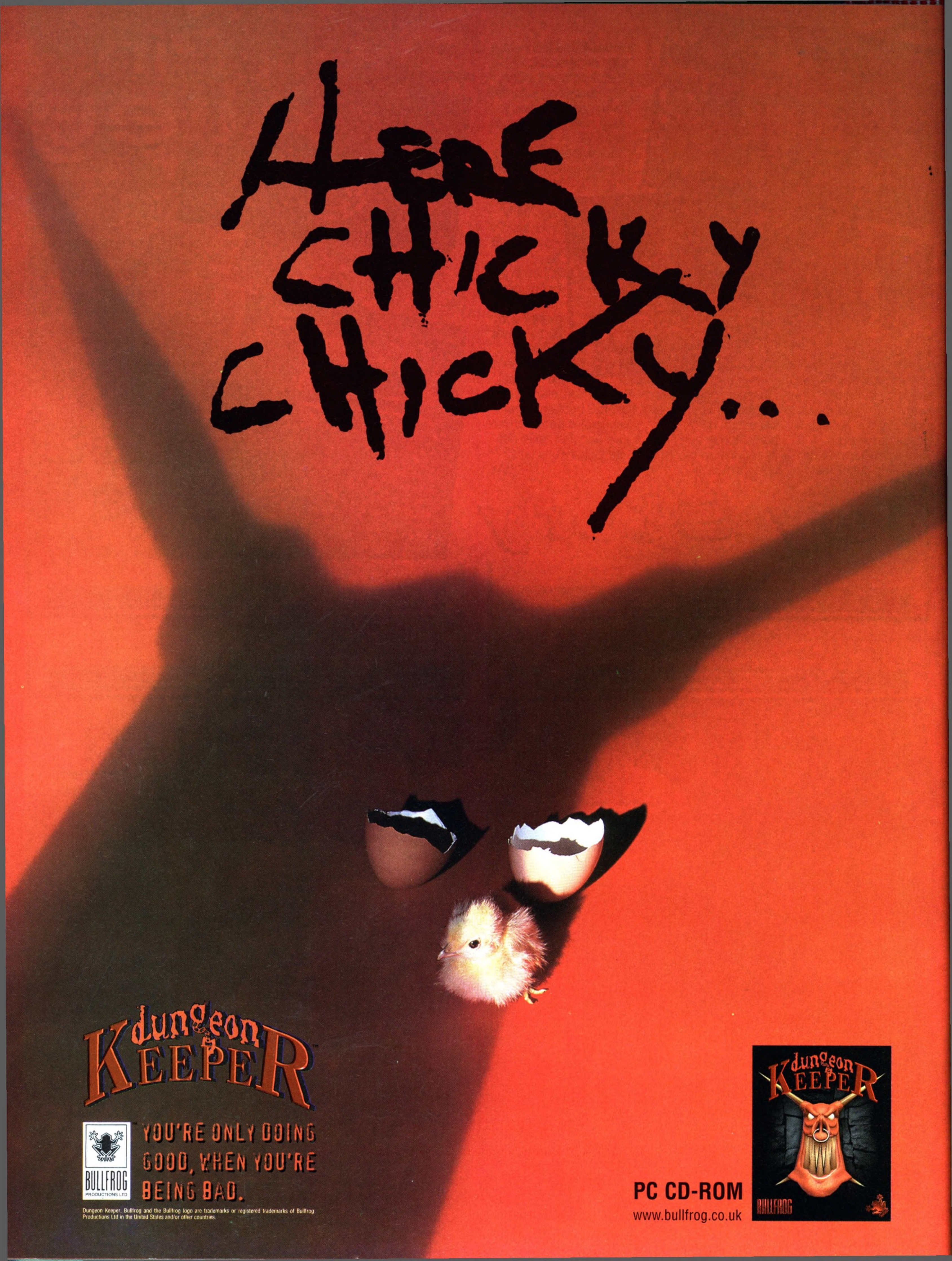
GRAPHICS: 6,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 6,0



Poolen is leuk. Vooral in het echt: in 't café met bier, chicks en sigaretten. Als je moeder je nog niet laat drinken, roken en daten is Virtual Pool misschien wat voor je. Gezellig thuis onder het genot van een kopje warme kruidenthee. Virtual Pool is een luchtig niemandalletje, een simpel geanimeerd spelletje, dat ook gewoon voor de MegaDrive had kunnen zijn.
Toch is het wel aardig om te spelen: Jeweetwel, zo'n game, die je eigenlijk niet uit kan staan, maar die dan opeens de uitkomst blijkt te zijn om een regenachtige zondagmiddag te overbruggen.

ANDREAS





HERE CHICKY CHICKY...
dungeon KEEPER
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
YOU'RE ONLY DOING GOOD, WHEN YOU'RE BEING BAD.
Dungeon Keeper, Bullfrog and the Bullfrog logo are trademarks or registered trademarks of Bullfrog Productions Ltd in the United States and/or other countries.
PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk
dungeon KEEPER
BULLFROG

Eeuwig Leven

kom verder, word beter, leef langer

SNES

THEME PARK

Sander Scheps laat je scheppen met geld verdienen. Wacht tot het einde van de maand de bus met mensen langskomt. Als de mensen uit de bus bijna bij de kassa zijn, moet je de kaartjesprijs zetten op 998. De mensen zullen je nu heel veel geld betalen.

SATURN

DIE HARD ARCADE

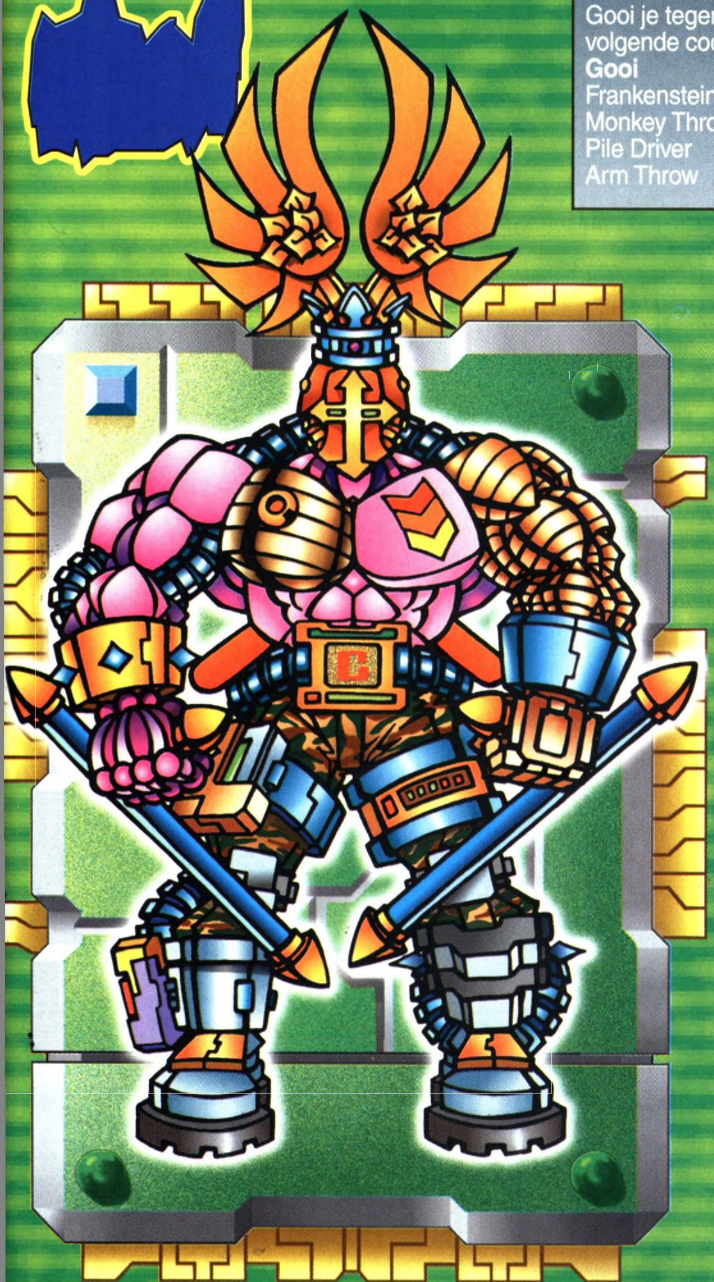
Martijn uit Opmeer houdt van gooi- en smijtwerk

Throw Moves

Gooi je tegenstander buiten westen door de volgende coole moves!

Gooi	Actie
Frankensteiner	jump, punch
Monkey Throw	jump, kick
Pile Driver	kick, kick, punch, punch, kick
Arm Throw	kick, kick, punch, punch, punch





Een nieuwe zomer, een nieuwe berg post, een nieuwe Eeuwig Leven en een nieuwe rubriek. Althans voor mij als samensteller dan. En ik moet zeggen dat ik zeer onder de indruk ben van de bergen cheats, codes en levelselects die jullie naar PU sturen. Twee verhuizers waren er voor nodig om de doos post naar boven te brengen. Na een paar dagen (en nachten) deze gigantische berg te hebben doorgeworsteld, was de bodem van de doos nog niet in zicht en begon het me langzaam te duizelen. Maar gelukkig, na een draaibeurt van de nieuwe CD van Faith No More, kon ik er weer fris tegenaan. Dus blijven sturen die post en keep up the good work!

Eeuwig Leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons nieuwe e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË: 0900-00000
(Hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden. Laag tarief 6,05 franc per 40 seconden)

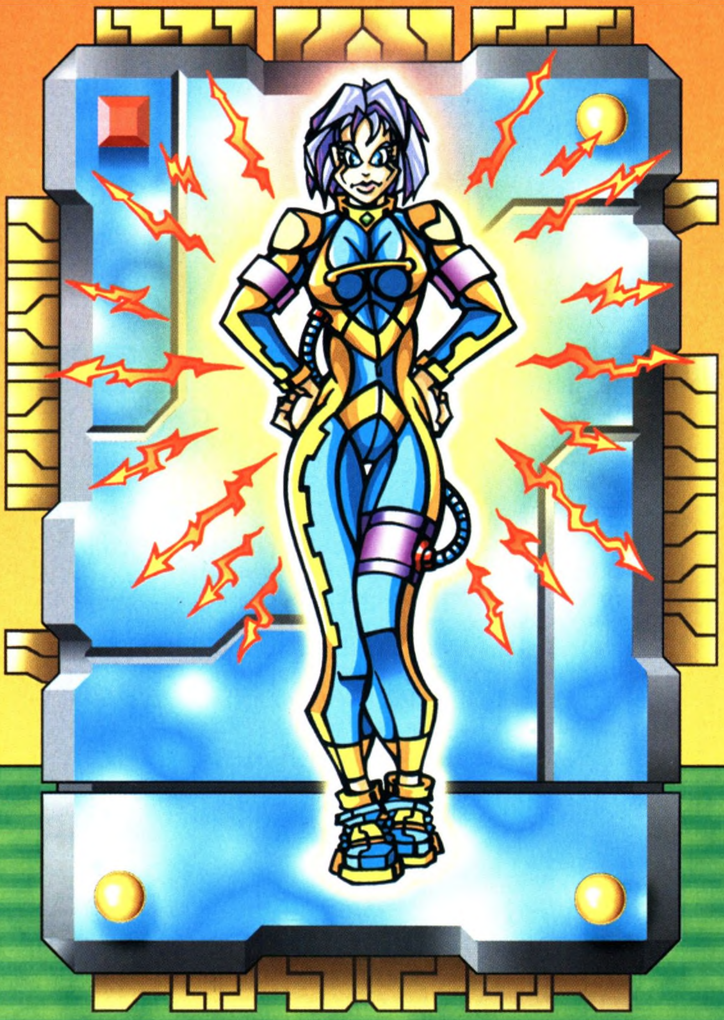
Tip van de maand

PLAY-STATION

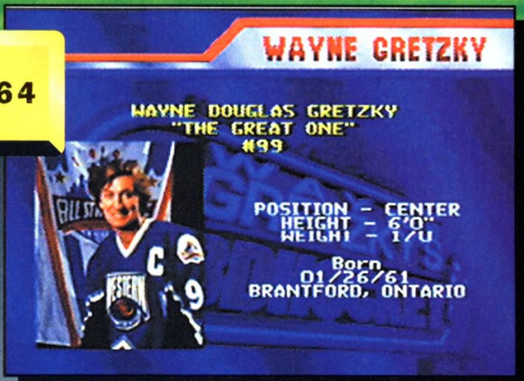
LEGACY OF KAIN

De tip van de maand is deze keer wat bloederig en komt van Tobias Kohl uit Enschede. Die zorgt ervoor dat je het in Legacy Of Kain een stuk langer volhoudt. Dat is wel een spel naar keuze waard.

Druk tijdens het spelen zonder te pauzeren de volgende knoppen in:
Bloed vullen: omhoog, rechts, ■, ●, omhoog, omlaag, rechts en links.
Magie vullen: rechts, rechts, ■, ●, omhoog, omlaag, rechts, links.
Alle filmpjes bekijken (bij de Dark Diary): links, rechts, ■, ●, omhoog, omlaag, rechts, links.



N64



WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY

Tom de Goeij uit Puiflijk houdt waarschijnlijk van lachspiegels.
Houd op het titelscherm de C-knop ingedrukt en druk op de R-knop. Als je dit gedaan hebt, verschijnen er 16 nullen op de bodem van het scherm. Nu kun je de grootte van het hoofd van de spelers veranderen door op de knop C-onder te drukken. Om daarna de lengte van de spelers te veranderen, druk je op knop C-links. Nu kun je de lengte van de spelers veranderen door knop C-boven in te drukken.

SATURN



EARTHWORM JIM 2

Jaap uit Dordrecht wurmde zich met succes door het spel heen.

Meer Homing Missles
Pauzeer het spel en druk de volgende knoppen in:
Y, A, Up, X, C, Left, Y, Up.

Meer nuke-gun Ammo
Pauzeer het spel en druk de volgende knoppen in:
Y, A, X, Up, Right, Right, Left, Up.

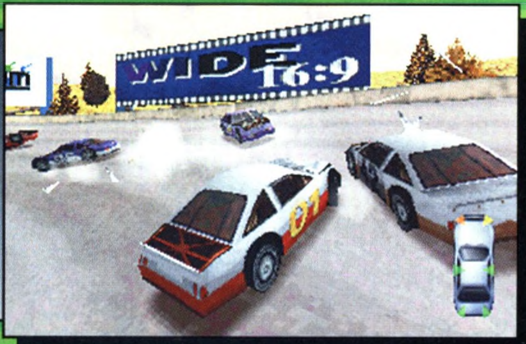
Meer Machine Gun Ammo
Pauzeer het spel en druk de volgende knoppen in:
A, Up, Down, Right, Right, Left, X, C.

Level Passcodes
Level 2: gun - energy - blue gun - sandwich - can worms
Level 3: bubblegun - sandwich - sandwich - buble gun - energy
Level 4: 3 gun - gun - missle gun - 3 gun - blue gun
Level 5: energy - bubble gun - bullet - can worms - Jim
Level 6: bullet - sandwich - gun - Jim - gun
Level 7: missle gun - blue gun - bubble gun - bullet - sandwich
Level 8: blue gun - can worms - bullet - missle gun - Jim
Level 9: bullet - gun - missle gun - bullet - Jim
Level 10: sandwich - gun - Jim - blue gun - blue gun
Level 11: 3 gun - bullet - bubble gun - energy - bubble gun
Level 12: missle gun - energy - bullet - energy - energy

PC

DESTRUCTION DERBY 2

Marcel Lenaarts uit Almere-Stad weet voor Destruction Derby 2 een cheat om ook **in de practice mode alle banen te rijden**. Druk bij elke baan die je moet rijden ESC in en kies vervolgens RETIRE. Nu heb je bij PRACTICE alle banen en arena's tot je beschikking.



MARIO 64

N64

Bart Buis uit Beuningen ziet sterretjes. Hij gaf ons een uitgebreid verslag hoe je alle **15 castle secret stars** kunt halen.



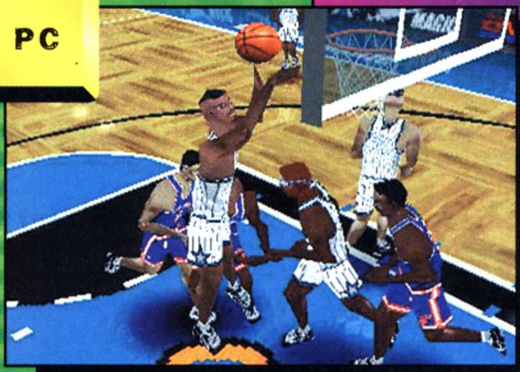
1. Ga op de begane grond de deur links bovenin in. Spring door het rechter raam. Je zit nu in de 'Princes Secret Slide'. Onderaan, in het blok zit een powerstar.
2. Glij in 'Princes Secret Slide' in minder dan 21 seconden naar beneden en er verschijnt nog een powerstar.
3. Spring door level 3 (de eerste zwemwereld) in het rechter zwarte gat boven in de muur en verzamel alle rode munten. De powerstar komt midden onderin.
4. Verzamel in de Wingcap Switchcourse alle rode munten. De powerstar komt nu op de toren.
5. Vang in de kelder het gouden konijntje. Die geeft je een powerstar als je hem weer laat gaan.
6. Verzamel in de Vanishcap Switchcourse alle rode munten. De powerstar komt nu aan het einde van het level.
7. Verzamel in het eerste bowserlevel alle rode munten. De powerstar komt nu aan het einde van het level.
8. Praat met Toad die bij level 6, de Hazy Maze Cave, staat. Hij geeft je dan een powerstar.
9. Vang in de kelder het gouden konijntje nog een keer. Die geeft je weer een powerstar als je hem laat gaan.
10. Verzamel in de Metalcap Switchcourse alle rode munten. De powerstar komt nu achter de knop in het water.
11. Verzamel in het tweede bowserlevel alle rode munten. De powerstar komt weer aan het einde van het level.
12. Praat met Toad als je in het midden van de grote hal op de een na bovenste verdieping staat. Hij geeft je dan een powerstar.
13. Verzamel in het laatste bowserlevel alle rode munten. De powerstar komt weer aan het einde van het level.
14. Ga op de bovenste verdieping naar links. Spring in het gat boven in de muur. Val in de kuil. Verzamel al vliegend de rode munten. De powerstar verschijnt op de grote wolk in het midden.
15. Praat met Toad die op de bovenste verdieping staat. Hij geeft je dan de laatste powerstar.



NBA LIVE 97

PC

Diezelfde Marcel als van DD2 doet absoluut niet geheimzinnig als het om NBA Live 97 gaat. Ga naar het scherm waar je je eigen spelers kunt maken, en maak er een. Als je nu een naam in moet tikken, tik dan één van de onderstaande namen en je krijgt **de geheime spelers**! Ivan Allan, Sheila Allan, Greg Allan, Joe Amati, Steve Anderson, Daryl Anselmo, Renata Antonic, David Bollo, Mike Deen, Brain Chan, Glenn Chin, Stanley Crow, Traz Damji, Ed Fletcher, P.C. Gazzo, Kim Gill, Aaron Grant, Cindy Green, Crispin Hands, Shana Hoernke, Dom Humphrey, Kurt Hsu, Andrew Jinks, Al Johanson, Ernie Johnson, Micheal Klassen, Mike Klein, Shyang Kong, Brian Krause, Greg Lassen, David Violette, Ken Lam, David Lee, Tim Levwinson, Marcus Lindblom, Adam Mackay-Smith, Jeffe mair, Wil Mozell, Al Murdoch, Ted Murray, Sam Nelson, Daniel Ng, Brent Nielsen, Casey O'Brien, Sean O'Brien, Darrell Olthuis, Jay Page, Zoe Quinn, Rod Reddekopp, Sabastiaan Reinarz, Steve Royea, Giovanni Sasso, Darren Schueller, Dan Scott, Krik Scott, Mark Soderwall, Novell Thomas, Ken Thurston, Mike Vanaselja, Dave Warfield, Robert White, Brian Wideen, Tarrnie Williams, Amory Wong, Weng-Keen Wong.



MARIO 64

N64

Nog meer tips van Bas van der Burgh uit Papendrecht.

Sla in course 2, 12, of 13 tegen de vlinders. Je krijgt dan een 1Up, maar kijk uit, het kan ook een bom zijn. Om in course 10 langs de blazende sneeuwman te komen, moet je naast de pinguïn gaan lopen of op zijn hoofd gaan staan.

Als in course 23 de Gomba's groot zijn kun je ze alleen dood maken door erop te springen. Je krijgt dan een geel muntje. Om een blauw muntje (= 5 gele) te krijgen moet je ze met een stamp-aanval (springen en in de lucht Z) dood maken.

In de houten palen die in course 1 en 13 staan, zitten vijf muntjes verborgen. Om ze tevoorschijn te halen moet je drie rondjes om zo'n paal lopen.

Als je de laatste Bowser verslagen hebt, kun je tijdens het eindfilmpje de camera bewegen met het pookje van de tweede controller.

Spring op het schild van een Koopa Troopa en loop er nu tegen. Je kunt nu op zijn schild 'snowboarden'. Als je de Koopa omver glijdt krijg je een blauw muntje.

Als je in course 7 of 10 je petje kwijtraakt, moet je hem niet pakken maar naar de dichtstbijzijnde warpzone gaan en dan naar het petje lopen. Als je er vlakbij bent, moet je er langzaam naar toe lopen en dan zie je dat Mario het petje oppakt, maar er ligt ook nog een petje onder. Als je deze cheat vaak herhaalt, stapelen de petjes zich op. Je kunt in course 10 ook het petje proberen te pakken met de B-knop. Nu houdt Mario het petje in zijn hand en kan hij er vijanden mee slaan. Hij zet zijn petje pas weer op als je een ster pakt, uit het level gaat of opnieuw warpt.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

PC

Daan de Goede uit Zaandijk mag graag de held uithangen Tik de volgende codes in tijdens het spelen:

911: je wint het scenario.

1313: je verliest het scenario.

8675309: overzicht van de hele kaart.

Kies één van je helden en tik dan in 32167: je krijgt vijf zwarte draken



DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION

PC

Een aantal stralende codes voor schietgrage fanaten van Dennis v/d Berkmortel uit Liessel.

DNGOGLY: God Mode on.

DNWARP: ga naar een ander episode en/of level.

DNWEAPONS: je krijgt alle wapens.

DNUNLOCK: alle deuren gaan voor je open.

HYPERBLADE: deze code moet je intoetsen tijdens het spelen en dan...?

MDMKSB: (nog een) God Mode.

GORILLA: verandert alle mannetjes in gorilla's.

SPICYBRAINS: zet tegenstanders op hun kop.

TOONSTRUCK DEEL 1

WALKTHROUGH

Robin Drouven uit Tjuchem maakt vele adventure spelers weer blij met een complete walkthrough van dit geweldige spel. Deze maand CD 1.

PC





In het paleis: ga naar Bricabrac. Die zegt je dat hij zijn bril kwijt is. Ga naar Footman en praat over Bricabrac. Ga naar Bricabrac. Neem de bottomless bag en de blueprints mee. Ga naar buiten en vraag aan de wachters of ze nog een keer willen zingen. Pak tijdens het zingen de sleutel. Ga naar binnen en gebruik de sleutel op de gesloten deur. Pak de musicbox en open het kastje. Zorg dat bij het kastje de bovenste en onderste la open zijn en ga weer weg.

Ga dan door de geheime deur en gebruik Flux op de losse vloerplank. Stamp op de vloerplank. Ga naar boven en trek aan het koord. Als Footman verpletterd is, moet je Flux op stap sturen. Ga naar de Trophy-room, pak de vis. Ga naar de Town Tavern. Probeer de muis 1 x op te pakken en speel dan organ. Terwijl je organ speelt, gebruik Flux op de mousetrap. Neem beker en muis. Ga naar het paleis. In de Trophyroom pak je de gieter en zet op een standaard de oude beker.

Ga naar de Arcade. Vraag aan de cashier of deze zin heeft in een spelletje Wackman. Win en je krijgt de ketting. Ga naar de schuur en vul daar de gieter met fertilizer. Ga bij de eekhoorn naar boven en gebruik in de rechterhand de muis. Gebruik dan de fertilizer en de muis is wakker.

Loop naar binnen en zet de schakel in op Zanydu. Loop naar Lower -Zanydu en gebruik de klok. Zet de klok op 6 uur en ga naar Cutopia. Ga naar de Tavern en gebruik de telefoon. Bel: blauw-paars-rood-oranje-geel-groen-oranje. Zorg dan dat je alle vragen goed hebt (eventueel aantekeningen maken) en ga naar buiten.

Pak de jumping beans. Ga naar Wackme op Zanydu en geef de jumping beans aan Woof en gebruik de Gift-O-Matic. Zorg dat je alles krijgt en ga naar de schuur in Cutopia. Gebruik nu de magneet op de hooiberg en gebruik het dingetje op het gat in de Churn-O-Tron.

Ga naar de Bakery en geef aan de Kikkers een boterstaaf en gebruik de piano. Ga naar Zanydu en dan naar Jim's Gym. Gebruik daar de andere boterstaaf op de bok. Vraag of Jim gym-apparatuur wil demonstreren. Gebruik dan Pump-O-Tron en ga naar de Arcade. Gebruik de Strength-O-Meter met je eigen hamer. Pak de ballen en de wijn. Ga naar de eekhoorn. Ga daar links en geef de wijn aan de wolf. Als je in de pot zit, duw heen en weer tot de pot omvalt. Gebruik het deeg op het spit en bak het brood, het boek en het spit. Ga naar de schuur. Vul de gieter met het zojuist verkregen goedje. Ga naar de Malevolands. Pak daar het vlees en gebruik daar het goedje in de gieter op. Ga terug naar de schuur en haal een nieuwe lading van het goedje en gebruik dit op



het stekelbosje bij de eekhoorn. Pak de pepper. Ga naar Zanydu, ga naar het middelste pad. Geef het vlees aan de gier en pak het losse veertje en het bordje. Ga naar de Costumeshop. Ga in de changing-room als de Henchmen binnenkomen. Geef het boek aan de vrouw. Ga naar Malevolands. Ga naar de gevangenis. Pak het inktpad en open de kluis. Pak de portable hol en ga naar de Robotmaker. Gebruik het Enygma boek op de robot. Pak de plunger. Ga naar Zanydu. Ga naar de WC's. Gebruik de plunger op de WC. Gebruik de vis op WC. Win een groene én een gouden vis. Ga naar de Costume Shop. Gebruik de musicbox op de inktpad en daarna op de Voucher. Geef die aan de vrouw. Kies het Harlequin's pak en geef deze aan Carecrow. Pak de maïs.

Ga naar het hol van de wolf. Gooi maïs in het vuur. Pak popcorn en geef dat aan Fluffy. Ga naar de schuur. Geef de veer aan de SM-koe en gebruik de glue op cotton candy en gebruik dat dan weer op de kat. Gebruik glue op de pianotoetsen en dat dan weer op de kat. Gebruik de jumping beans op de kat en zet die op stoep van de eekhoorn. Gebruik Flux op de noten. Ga naar Zanydu en ga naar Wackme. Vraag Woof voor een boksdemonstratie. Pak de sterren boven Warps hoofd. Ga naar Malevolands. Gebruik de cloack. Ga bij Seedy's naar binnen. Ga terug in de dressingroom als de Henchman komen. Wacht tot de bowlingbal terugkomt en gebruik daar de glue op. Gebruik Flux op de baan en ga terug naar het paleis. Ga naar Bricabrac. Loop door de deur en installeer de onderdelen op de volgende manier:

Spice-Sugar
Dagger-Cloak
Stripes-Stars
Heart-Fish
Whistels-Bells
Polish-Spit
Needles-Trophy
Bolts-Nuts
Ball-Necklase
Bow-Arrow Sign
Salt-Pepper
Rock-Bread Roll

IN HET VOLGENDE NUMMER DE WALKTHROUGH VAN DE TWEEDE CD

N64



DOOM 64

Alle Passwords van alle levels met dank aan Erik Alberts uit Waalwijk

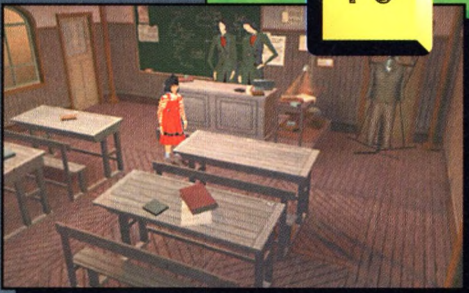
The Terraformer: CB92 NBPL SYL? JO27
Main Engineering: BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z
Holding Area: CYCC MGPK X47G TS2B
Tech Center: CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadrant: BXRO TH1F 52GG 7W?B
Research Lab: BBXW HLGS XB8F 4RKB
Final Outpost: FVV9 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler: FFLB MQ6C VV1C PF1B

CITY OF THE LOST CHILDREN

PC

Ruben ging op zoek naar kids en vond een complete walkthrough.
functietoetsen:

PgUp – pick up/drop
PgDn – talk
Enter – action
CTRL – run
Alt – bend down
TAB – inventory



Je begint in school. Vraag aan de twee vrouwen over je queeste. Ga naar buiten en praat met Eddie. Ga naar de haven. Onderweg moet je de brush van onder de trappen oppakken. Bij de haven alles onderzoeken. Pak de metal bar vanaf de kratten links in het scherm. Ren vanaf de pier naar de vuurtoren. Gooi de metal bar in het control panel. Als het licht uitgaat, verstop je dan achter de tonnen. Als de watchman de vuurtoren binnengaat, ren je terug naar zijn boot. Unlock de deur en ga naar binnen. Doe het licht aan. Open de cashier en doe de brush erin. Neem geld uit de kluis. Exit.
Ga terug naar de school. Vraag de heksen over je tweede queeste. Neem de tas van de plank. Ga naar buiten. Ga de keuken in door de deur aan de rechterkant. Praat met de persoon. Verruil de tas voor de wijn. Ga weer naar buiten. Geef de wijn aan crapman. Draai de knop naar de lower basket. Pak alles wat je kunt pakken (shit, handle). Ga omhoog en ga de hut binnen. Doorzoek de hele kamer. Pak de sleutel. Exit en naar beneden. Open de deur naast de kennel. Naar binnen en naar beneden. Praat met de guard. Ga rechts langs het water. Praat met de man die een auto aan het repareren is. Pak zijn gereedschap als hij niet kijkt. Schroef de bel los van de muur. Ga terug naar de guard. Gebruik de bel op de guard, gebruik de bel op de trap. Ga omhoog en door de deur. Neem kleine safe van de tafel en doe deze op *spare plate of a balance.* Neem de diamant uit de safe. Ga naar buiten.
Pak het hout op. Vind de schakelaars in de muur. Trek de linker naar beneden, blok deze met het hout en doe de rechter schakelaar naar beneden. Neem de sleutel van de plank. Pak de sleutel van de grond. Kijk door de periscoop. Open de deur en ga naar buiten. Pak de aansteker. Volg de trappen en ga langs de muur door op de kratten te klimmen. Doe de kaars onder het touw. Steek de kaars aan met de aansteker.
Ga naar de man die de boot verft. Pak de kwast. Neem wat verf met de kwast. Ga omhoog. Neem de lege kan die voor het raam staat. Ga weg en praat tegen de Chinees. Pak de spray op. Ga naar beneden en volg de straat. Ga naar de pier. Gebruik de kwast met de verf op de guard. Ga naar de visser. Praat met hem, Geef hem de lege kan. Ga naar de andere pier en pak een stok. Praat met de boatman. Ga naar de derde pier en praat met man. Duw tegen het glas met de stok. Draai de handelaar om en speel muziek. Gebruik spray op man. Pak het horloge. Ga naar de Chinees. *Pull a screw on his stand's left.* Pak de kaart. Ga naar de boatman en geef hem de kaart en het horloge. Bekijk het filmpje. The End.



MORTAL KOMBAT 3

PC

Bart Joosten is de zoveelste in de reeks tips over dit spel.
Toch willen wij de PC-bezitters deze aardige aanvulling niet onthouden.
Als je in de directory van MK3 staat moet je in plaats van MK3.exe het volgende invullen:

mk3 60015 voor Slow Motion
mk3 8000 voor Turbo Mode
mk3 12345 voor Tall Characters
mk3 54321 voor Miniature Characters
mk3 1111 voor Miniature Characters that float
mk3 8888 voor Jumbo Characters
mk3 1995 voor Shadow Characters
mk3 831 voor Invisible Characters
mk3 9966 voor Mirror Mode
mk3 0666 voor Smoke Enable
mk3 1000000 Shoa en Motaro enabled (alleen in 2 player mode)

PILOTWINGS 64

Tom Driessen uit Goirle heeft nog geen abonnement op PU (schande, Tom!), maar wél een Nintendo64 en een paar handige tips.
Op elk eiland van Pilotwings is een gele ster verstopt waarmee je, als je de ster hebt aangeraakt, als BIRDMAN te voorschijn komt. Om een ster makkelijk te pakken te krijgen, pak je in alle levels de ROCKET BELT. De plaatsen van de sterren zijn als volgt:
HOLIDAY ISLAND: vlieg recht naar voren, tot aan de kust aan de andere kant van het kasteel. Daar zie je ergens een rots die met een boog in zee ligt. Daar ligt de ster onder.
EVER-FROST ISLAND: Kies test 1 en vlieg meteen schuin-rechts naar voren richting de watervallen. Bovenin in een van deze watervallen is een geheime gang verstopt. Als je die volgt, zie je weer een ster.
CRESNET ISLAND: kies test 1 en draai vijfenveertig graden naar links. Vlieg laag langs de kust naar het dorpje. Ben je voorbij het dorpje gevlogen, let dan goed op de grote grot langs de kust. Daarin bevindt zich weer een ster.
LITTLE STATES: Ga naar New York (met Vrijheidsbeeld). In het centrum ligt een grasveld, daar is de ster.



N64

SUPER MARIO KART 64

N64

Diezelfde Tom is dol op hard rijden.
Druk, meteen als het licht op blauw springt, op de gasknop om supersnel te gaan.



PLAY-STATION

PORSCHE CHALLENGE

Tips en cheats van de makers.
Alle cheats moeten in het hoofdmenu worden ingevoerd.
Een springende auto: ■, ●, ■.

Alle auto's springen:
up + ■, up + ●, up + ■, up + ●, up + ■, up + ●, up + ■

Onzichtbare auto:
■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●

Mad Race: omhoog, links, rechts+select
Als je in Amerika rijdt, is hier nog een handige tip. Als je de quay side bereikt, zie je dat de brug out of order is. Kijk naar de boot. Als de boot niet vastligt, zal hij de haven uitvaren en onder de brug heen varen. Dit vormt voor jouw wagen een noodbrug waar je over heen kunt scheuren en zo hoef je niet de langere route te nemen. Zorg dat je niet tegen de dozen aanrijdt en o ja, je kunt twee keer gebruik maken van deze noodbrug

CRUISIN' USA

Grappige tips en handige trucs voor dit racespel.



N64

Chicago
Als je begint met racen, ben je op de freeway. Na de eerste twee bochten moet je een kapotte auto zien. Als je deze auto vol raakt, vliegt deze door de lucht en landt vlak voor de wagen die in eerste positie rijdt.

Bugs and other shit
Als je op Iowa of Indiana rijdt en je zoomt helemaal in, zullen af en toe muggen tegen je windshield spletten. Als er nu vogels overvliegen zal er vogelstront op je windshield vallen. Veel plezier.

Falling coconuts
In Beverly Hills moet je keihard tegen een palmboom aan de kant van de weg beuken. Nu vallen er kokosnoten naar beneden, niet erg handig, wel geinig toch?

Lost Wheels
Als je een two player challenge game hebt gespeeld, zal bij de verliezer het rechter voorwiel er afvallen als je voortdurend met je joystick met de klok mee gaat draaien.

Nitro Boost
Deze code werkt op dezelfde manier als de 'Flashing Lights Trick' code. Zorg dat je naam op 'Hot Lists' komt, scroll helemaal naar het einde van de lijst, en houd Links ongeveer 40 seconden ingedrukt. Nu zal er een hoofd op het scherm verschijnen. Met elke auto en in elke race die je nu kiest, kun je een Nitro Boost krijgen door Brake, Brake, Brake, Gas, Brake, Gas in te drukken.

Secret Courses
Om de volgende courses te racen moet je de volgende knoppen ingedrukt houden en dan Start indrukken om te racen.



1.Golden Gate Park
Houd de L-knop ingedrukt samen met de C-Left knop en de C-Down knoppen. Golden Gate Park neemt de plaats in van US 101.

2.Indiana
Houd de L-knop ingedrukt samen met de C-Up en C-Right knoppen. Indiana neemt nu de plaats in van Beverly Hills.

3.San Francisco
Houd de L-knop ingedrukt, samen met de C-Right en C-Down knoppen. San Francisco komt nu in de plaats van Grand Canyon.

Flashing Lights Trick
Nadat je je initialen op het 'Hot Times' screen hebt ingevuld, scroll je helemaal naar beneden in de lijst. Houd Links ongeveer 40 seconden ingedrukt. Een hoofd van een van de ontwerpers komt nu in beeld en zegt: "I love this job". Als je nu gaat racen met óf de politiewagen óf de schoolbus en je drukt twee keer Brake en een keer Gas in, zullen de autolichten net zolang flashen totdat je geen gas meer geeft. Dit werkt dus alleen met de politieauto en de schoolbus.

AREA 51

Joost Wettingen uit Utrecht speelde dit spel van voor naar achter en kwam met de volgende tips.

Infrarood
Als je het spel begint, moet je alleen de eerste drie STAAR teamleden neerschieten. Als je dat goed doet, krijg je infrarood zicht.

Geheime kamers
Level 2: Schiet alle hoge ramen kapot in de verre, achterste muur in de hangar. Een andere geheime kamer kan gevonden worden door alle gele tonnen kapot te schieten als je in de heftruck zit.



PC

Level 4: Schiet elke gele doos kapot als je op de STAAR jeep rijdt
Level 5: Schiet op de plaat met de woorden General Weatherby op de tweede deur, meteen als deze deur opengaat.
Level 7: Schiet alle gele tonnen kapot in de eerste area waar de vier paarse zombies tonnen aan het gooien zijn.

Spooky Hidden Room
Nadat je door de luchthaven bent gereden en je hebt de ladder gegrepen die uit de helicopter hangt, moet je goed kijken naar de schilderijen die aan de muren hangen. Als je op alle schilderijen schiet en ook op alle kantoordeuren kom je in een zeer vreemde kamer.

Goede En Slechte Afloop
Goede afloop: schiet alle panelen kapot van het Moederschip
Slechte afloop: als je het moederschip laat ontsnappen.

SCORCHED PLANET

PC



Cheaten met Kevin Tanghe uit Terneuzen.

ALIAH: God Mode
FATAL: Alle wapens en ammo

levelcodes:
LAVA2: Mission 1 stage 2
LAVA3: Mission 1 stage 3
GATE1: Mission 2 stage 1
GATE2: Mission 2 stage 2
GATE3: Mission 2 stage 3
CROC1: Mission 3 stage 1
CROC2: Mission 3 stage 2
CROC3: Mission 3 stage 3
HEAT1: Mission 4 stage 1
HEAT2: Mission 4 stage 2
HEAT3: Mission 4 stage 3

OUTLAWS

Jullie eigen PC-fanaat Jan leende Outlaws van Mark, schoot erop los en voilà.

OLPOSTAL - Full weapons/ ammo.
OLCDS - De hele kaart.
OLASH - Unlimited Ammo.
OLREDLITE - Freeze Enemies Mode.
OLAIRHEAD - Fly Mode.
OLJACKPOT - Inventory gevuld.
OLIMYELLA - Teleport Mode.
OLZIP - Invincibility.
OLER - Full Health.

Om levels te skippen
OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

PC

PRIMAL RAGE

Volgens Stefan Vissia zijn dinosaurussen nog steeds niet uitgestorven en bovendien weet hij alle moves voor Primal Rage.

Belangrijk: Alle moves moeten worden uitgevoerd met de knoppen 1 en 3 ingedrukt.

D – down
T – Towards
A – Away
U – Up
***** – Fatality
****** – Eet mensen op

AMARDON

Bed-o-nails:	d-d-u
Iron Maiden:	a-u-t
Rushing Uppercut:	a-d-t
Get Gouger:	t-t-a
Hornication Uppercut:	d-t-a
Spinnig Death:	t-d-a
Flying Spikes:	a-a-u
Gut Flying (*):	d-d-d-u
Meditation (*):	t-d-t-t
Falling Spikes (*):	d-a-u-d
Chomp A Human (**):	u-t-d
Golden Shower (*):	d-d-u-a
Chomp A Human (**):	t-d-a-u

BLIZZARD

Quick Mega Punch:	a-u-t
Short Mega Punch:	a-d-t
Long Mega Punch:	a-t-t
Fake Mega Punch:	d-u-u
Cold Breath:	d-a-t
Ice Geyser:	d-d-u
Punching Bag:	t-d-a-a
Throw:	t-d-u-a
Air Throw:	knoppen 1 & 3 in air
Brain Bash (*):	u-t-u
To-Da-Moon (*):	d-d-d-u
Redemption (*):	d-t-u-d-u
Chomp A Human (**):	u-u-t-d

CHAOS

Grab-n-Throw:	t-a-a
Slow Power Puke:	u-a-a
Fast Power Puke:	u-t-t
Fart of Fury:	d-t-u-a
Ground Shaker:	a-u-d
Flying Butt Slam:	d-t-u-d
Battering Ram:	f-f-f
Cannonball (*):	d+u+t herhalend blijven indrukken

DIABLO

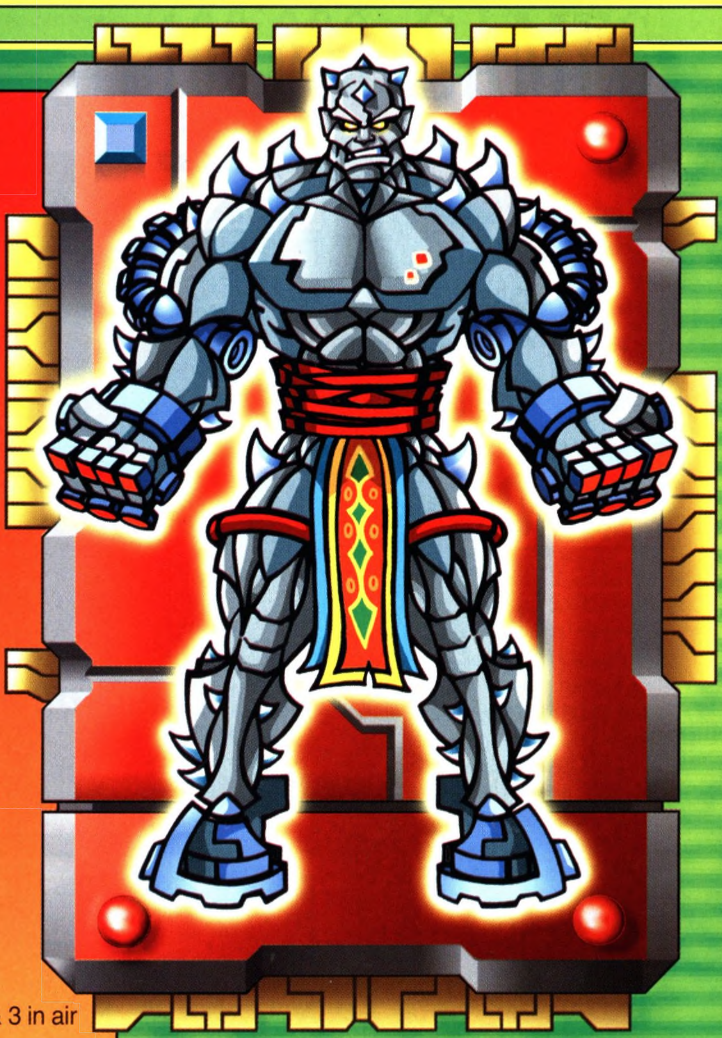
Slow Fireball:	d-a-a
Fast Fireball:	d-t-t
Torch:	u-d-d
Hot Foot:	a-d-t
Mega Lunge:	d-u-t
Pulverizer:	u-t-t
Inferno Flash:	u-u-u
Incinerator (*):	u-a-d-d
Fire Ball (*):	t-t-t
Chomp A Human:	d-u-d

SAURON

Primal Scream:	d-u-a
Earthquake Stomp:	u-d-d
Cranium Crusher:	d-u-u
Leaping Bone Bash:	d-u-d
Stun Roar:	a-t-t
Neck Throw:	t-a-a
Air Throw:	knoppen 1 & 3 in air
Grape Crusher (*):	t-u-f-a
Carnage (*):	t+u+a herhaaldelijk blijven indrukken
Chomp A Human (**):	d-d-u

TALON

Brain Basher:	a-u-t
Pounce And Flip:	t-d-d
Frantic Fury:	d-t-t
Double Slash:	d-u-t
Face Ripper:	d-d-t
Jugular Bite:	u-t-d
Heart Wrenching (*):	t-d-u-d
Stampede (*):	t-a-u-d
Chomp A Human (**):	t-d-a



PC

SATURN

CRUSADER: NO REMORSE

Rutger van de Perk uit Dronten heeft nergens spijt van.
Typ "L0SR" op het scherm bij de passwords. Je krijgt nu een rare code. Start nu een nieuw spel of laad een save game. Tijdens het spelen moet je nu A + B + C indrukken om **volle energie en health** te krijgen.
Doe hetzelfde alleen druk dan X + Y + Z in om **alle wapens** te krijgen.
Levelcodes (werkt alleen in Easy Mode)
Level 2: FWQP
Level 3: PLRQ
Level 4: SZNF
Level 5: TD5S
Level 6: J1BT
Level 7: K2CV
Level 8: N3DW
Level 9: M4FX
Level 10: X5GZ
Level 11: C6HO
Level 12: D7J1
Level 13: F8K2
Level 14: FGL3
Level 15: JFM4

FIRO AND CLAWD

Patrick Spaars uit Den Haag maakt het voor het dynamische duo wel erg makkelijk. Hij heeft **alle levelcodes**.

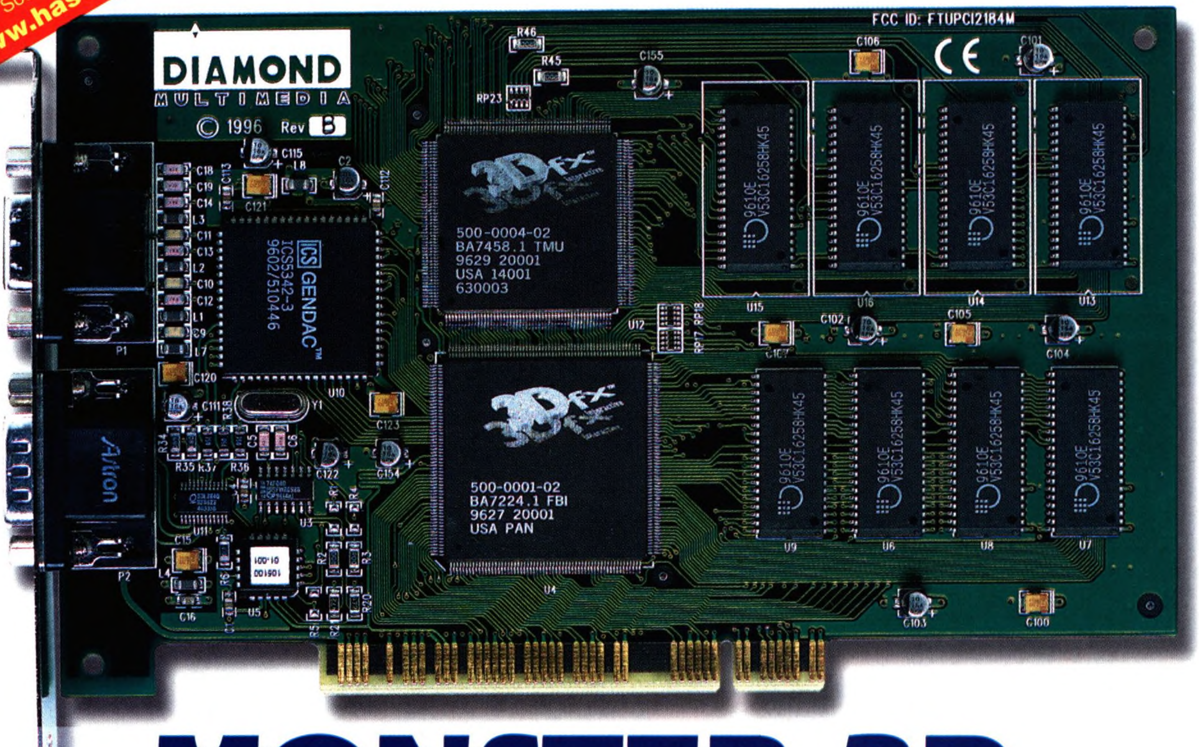
Back Alleys:	moomin
Back Street:	moonpig
Back Street B:	moonpigeon
Back Roof:	snuffin
Main Street:	little mi
Main Street B:	little mo
Vinnie's Scrap Yard:	soup dragon
Vinnie's Scrap Yard B:	super dragon
ICU Chemical Plant:	hemulen
Pier 13 Docks:	charlton
Central Park:	trollkin
Central Ice Rink:	snork
Subway On Main:	iron chicken
Subway On Main B:	mamoola
Station On 6th:	kapybara
Station On 6th B:	capybara
The Boss Mansion:	bodger
B'n & R's Building Site:	slinky
Beers Bar:	corbrillion
Pasta La Vista:	crobatron

PLAY-STATION



Nieuw! De Monster Sound! Ga snel naar:
http://www.hastec.nl

DIAMOND MULTIMEDIA



MONSTER 3D

ADD 'KILLER-3D' TO YOUR PC

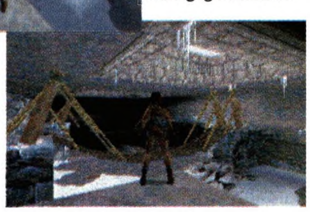
3D Graphics for games and games only

De Monster 3D is speciaal ontworpen om, **in combinatie met uw huidige videokaart**, uw PC te veranderen in een supersnelle Game Machine. De toegenomen detaillering en snelheid zijn werkelijk revolutionair te noemen.

Arcade kwaliteit op uw eigen PC

Tot nu toe was het eigenlijk maar behelpen met de resolutie en snelheid van de beelden in de computerspelen. Geblokte, lageresolutiebeelden en een matige snelheid. De Monster 3D maakt hier definitief een einde aan. Onderstaande voorbeelden geven het verschil in beeld aan met en zonder gebruik van de Monster 3D. Het gigantische snelheidsverschil kunt u natuurlijk alleen in het echt zien. Maar als u eenmaal een Monster 3D in actie heeft gezien, zult u nooit meer terug willen naar die trage lageresolutiebeelden die elk computerspel tot 'het is maar een spelletje' maakten.







3Dfx Interactive Voodoo graphics

De grafische processor van 3Dfx gebruikt de allernieuwste grafische technieken om een realistisch beeld te bereiken:

- **Bilinear filtering** – heft het geblokte beeld op
- **Anti-Aliasing** – mooie gladde randen
- **Gouraud Shading** – vloeiende kleurovergangen
- **MIP mapping** – volle kleurvlakken
- **Perspective Texture mapping** – 3D effecten
- **Per-pixel alpha blending** – echt glas en mist
- **Texture morphing** – levensechte lichteffecten

4 Mb EDO Dram

De Monster 3D heeft 4Mb EDO Dram on board waarvan 2 Mb gebruikt worden als frame buffer voor extra resolutie en Z-buffer. De andere 2 Mb dienen als texture geheugen. Door middel van een doorluskabel is de Monster 3D op vrijwel elke grafische kaart aan te sluiten. De Monster 3D is alleen verkrijgbaar in PCI-uitvoering.

Nu al meer dan 100 spelen

Een grafische kaart speciaal gemaakt om uw spelen levensecht te maken is natuurlijk alleen mooi als er voldoende spelen voor worden gemaakt. Kijk maar eens onze Home Page (http://www.hastec.nl). U vindt daar niet alleen alles over de Monster 3D, maar ook 3DFx-patches en interessante links naar fabrikanten. Kijk ook eens naar de voorbeelden van de enorme verschillen tussen een spel met en zonder Monster 3D.

DIAMOND Monster 3D ACCELERATED

Original Import DIAMOND MULTIMEDIA Support by HASTEC

Als u de Monster 3D aanschaft, let dan vooral op de gele Hastec sticker. U bent dan verzekerd van een officieel geïmporteerde versie met onze unieke support.

Laat vandaag nog de Monster 3D demonstreren

Ga vandaag nog naar uw dealer en laat de Monster 3D demonstreren. Neem voor het dichtsbijzijnde adres eventueel contact met ons op.

Officieel distributeur voor Nederland en België

HASTEC.

Gotenburgweg 23, 9723 TK Groningen
Tel. 050-5416224 / Fax. 050-5425804
BBS (8-lijnen) 050-5418481 / www.hastec.nl

Dealeraanvragen (Ned./België) zijn welkom.

Specificaties en wijzigingen voorbehouden © Joop Nijhof 9797-2

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop voor SNES: Scope + spel 6 in 1 voor ƒ80,-, Zelda ƒ70,-, Secret of Evermore ƒ100,- en Secret of Mana ƒ50,-. Alleen Secret of Mana met boekje, en Scope zonder doosje. Alles in één koop: ƒ300,-. Tel.077-3549279, Venlo (Limburg), vraag naar Roy. Het liefst rond 5 of 6 uur 's middags.

Te koop/te ruil: SNES + Scope + 6 spellen, totaal compleet. Tevens gezocht SNES spellen: SF Alpha 2, Samurai Shodown 1, 2, 3 of RPG spellen. Prijs te overleggen. Tel.053-4614538, Enschede, Chen-Hai Li.

Te ruil voor SNES: Mijn Lost Vikings, Jurassic Park 2, Robocop 3, Batman Returns of Mighty Max tegen jouw Doom, MK 1, 2 of 3, Lufia, Top Gear, DKC 2 of 3 of een 4-speler kabel. Tel.0252-422825, na 6 uur of in het weekend.

Te koop: SNES + 4 controllers en Super Game Boy, incl. Superscope en veel spellen (o.a. SMW, SM All Stars, DKC, KI en nog veel meer). Alles zo goed als nieuw met opbergkoffer. Alles samen voor ƒ399,-. Tel.024-3973009, Alexander.

Te koop voor N64: StarWars: S.O.T.E. + gratis tipboekje, voor maar ƒ110,-, Super Mario 64 + gratis tipboekje voor maar ƒ95,-. Beide spellen met handleiding en in origineel doosje z.g.a.n. Tel.0527-619087.

Te koop: Game Boy + adapter, four-player adapter, vergrootglas met licht en 7 spellen en 105 in 1 spel (nieuw). Alles in goede staat, winkelwaarde ƒ750,-, nu ƒ349,-. Tel.0181-402801, zelf op te halen.

Te koop SNES-set: Met o.a. Super Scope + 6 schietspellen, 2 controllers, t.v.-aansluiting en de spellen: Mario World, Mario Allstars, Mario Paint, Killer Instinct, Starwing en Donkey Kong Country, en een adapter voor Jap- en USA-spellen. In originele verpakking + handleiding. Vraagprijs ƒ697,-, Paul Metz, Amsterdam. Tel.020-6133124.

Gevraagd: Wie heeft voor mij: Castlevania 3: Dracula's Curse (NES 8-bit) en Castlevania The Adventure (Game Boy)? Mensen die mij aan deze titels kunnen helpen bied ik ƒ80,- voor Castlevania 3 en ƒ60,- voor Castlevania The Adventure. Tel.073-6562555, Ben, Vught.

Te koop aangeboden voor de SNES: Streetracer ƒ25,-, F-Zero ƒ25,-, Super R-Type ƒ25,-, Super Turrican ƒ25,-, Starwing ƒ25,-, Mario is Missing ƒ25,-, Micro Machines ƒ30,-, Mortal Kombat 3 ƒ50,-, Ultimate Mortal Kombat ƒ75,-, Congo Caper ƒ25,-. Alle spellen zijn in de originele doos + handleiding (behalve Congo Caper). Nintendo Scope + Nintendo Scope 6 (= 6 spellen) ƒ50,-, Yoshi's Safari (voor de Nintendo Scope) ƒ30,-. Tel.075-6425525, na 19.00 uur (vragen naar Rob).

Te koop: Game Boy met 7 spellen (o.a. SML 2, MK 2, Double Dragon 2) allemaal met doosje en boekje + opbergdoos en vergrootglas. Prijs ƒ225,-. Tel.0348-420052, Woerden, vraag naar Peter.

Te koop: Asterix + handleiding ƒ50,- of 900 Bfr., Starwing + handleiding ƒ45,- of 810 Bfr. Tel.09/2256270 (België, Gent). Liefst bellen na 6 uur, vraag naar Ignaas.

Te koop: SNES, 1 controller, DKC, NBA Jam Tournament Edition, Kick Off 3, Sparkster, Busts Loose, Pink Panther goes to Hollywood, Kid Clown in Crazy Chase, Bubsy, Illusion of Time, Supermario 1 en 2, Plok. Prijs ƒ700,-. Tel.0492-549341, Bauke Brouwer, Helmond.

Te koop: SNES + 3 controllers en de spellen UMK 3, MK 3, MK 2, KI, Cannon Fodder, Terminator 2 arcade versie. Alles in doos + boekjes, alle spellen met cheats en andere codes. Prijs ƒ400,-. Tel.026-3648400, vraag naar Wilger v.d. Kuilen of Jeroen, Velp (afhalen/brengen alleen in Velp).

Te koop voor SNES: Streetfighter 2 ƒ25,-, Sim City ƒ25,-, World League Basketball ƒ25,-, Young Merlin ƒ25,-, Dracula ƒ25,-, Tiny Toons ƒ25,-, Troyaikman Football ƒ25,- of 1 spel ruilen tegen een goede joypad. Tel.077-4732220, vragen naar Mart, omg. Limburg.

Te koop voor SNES: Starwing zonder doos, met boekje ƒ35,-, F-Zero zonder doos, zonder boekje ƒ17,50, SNES prog. Joystick met doos en boekje ƒ35,-. In één koop ƒ70,-. Chris Brans. Tel.0592352146, Assen.

Te koop voor SNES: Winter Gold ƒ75,-, Doom ƒ45,-, Zelda ƒ50,-, Mario Allstars ƒ25,-, Starwing ƒ25,-. Alles met boekje. Tel.0495-430037. Vraag naar Mark of Remco.

Te koop: SNES + 2 joypads + 6 spellen (Zelda 3, Illusion of Time, Secret of Mana, Secret of Evermore, De Smurfen en Lemmings 2) + een Super Game Boy met 2 spellen (Zelda: Link's Awakening en Mystic Quest). Alles samen voor ƒ500,-. Tel.0522-262538 (Marijke).

Te koop: SNES met 3 controllers (1 super) en 15 spelletjes (alles Nederlands) : SMW, DK, MK, NHL'95, F-Zero, Art of Fighting, Super Double Dragon, Plok, Battletoads, Top Gear, Street Racer, Pit-Fighter, The Chaos Engine, Choplifer 3 en Batman Returns + alle boekjes. Ik vraag voor alles ƒ400,-. Barry, Castricum. Tel.0251-656214 (liefst na 16.00 uur).

Te koop gevraagd: Wie heeft er voor ons spelletjes voor de NES (8-bit Nintendo). Tevens te koop gevraagd: Game Boy spelletjes. Tel.0113-613326.

Te koop aangeboden voor N64: Star Wars: The Shadow of the Empire ƒ125,- en Turok ƒ135,-. Tel.0499-474282, Karel, Breugel.

Te koop: SNES met 13 spellen + 2 joypads. Spellen o.a. MK 1 en 2, Hook, Mario World, Streetfighter 2 turbo, Mario Allstars, Mario Kart, Kick Off 3, Killer Instinct, Scope 6 (Combatribes, Bart Simpsons Nightmare, Battletoads) USA + converter. Alles in één ƒ500,-. Tel.0518-402800.

Te koop: Europese SNES met 2 controllers en een adapter en een Nintendo Scope. Bij de SNES horen 11 spellen: MK 2 en 3, Streetfighter Standaard en Turbo, Zelda, Fifa Soccer '97, Desert Strike, Mario, Donkey Kong, Final Fight en Pinoccio. Alles is slechts een half jaar oud en het kost maar ƒ500,-. Tel.0598-452241, vragen naar Wilko Ten Have.

Te koop: SNES + alle kabels + 2 joypads + joystick + converter + 9 spellen o.a. DKC, Mario Kart, NBA Jam, Zombies, Secret of Mana, Final Fantasy 3, Space BCE, Pitfall. Prijs ƒ500,-. Tel.071-5130552 (na 19.00 uur).

Te koop: SNES, 2 controllers, 1 propad, 10 spellen (EWJ 2, Yoshi's Island, Super Mario All Stars enz.), Scope + 6 in 1 spelcassette. Alle spellen met doosje en handleiding. Alles in één koop ƒ699,-. Tel.0516-433011.

Te koop gevraagd: Zelda 1 of 2 voor de SNES. Graag met doosje en boekje. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.024-6420058 (vraag naar Hanneke of Bart).

Te koop voor SNES: U.M.K. 3 ƒ100,-, Maximum Carnage ƒ75,-, Battletoads & Double Dragon ƒ25,-, Fatal Fury 2 ƒ25,-, Power Rangers ƒ25,-, T.M.H.T. Tournament Fighters ƒ50,-, Magic Sword ƒ25,-, Robocop 3 ƒ25,-, Aladdin ƒ25,-, Pirates of Dark Water ƒ50,-, Street Fighter 2 ƒ25,-, Power Rangers The Fighting Edition ƒ50,-, Tiny Toons Adventures Buster Busts Loose ƒ25,-, Justice Leage Task Force ƒ25,-, Super Street Fighter 2 ƒ50,-. Tel.026-4821910, of fax.026-4821585, of e-mail: pearls@worldonline.nl of stuur een briefje naar Sander Scheps, Wolfheze 20, Postbus 10, 6874 ZG Wolfheze.

Te koop voor SNES: Pink Panther, Zool, Best of the Best in één koop voor ƒ200,-, los ƒ70,- per stuk. Tel.030-2938919, na 18.00 uur. Vraag naar Dennis.

Te koop voor SNES: Streetfighter 2 ƒ30,- met handleiding en doosje (i.z.g.st.) en Donald in Maui Mallard voor ƒ70,-. Ook met handleiding en doosje. Tevens een NES te koop voor ƒ100,- incl. 2 controllers, 1 geweer en 5 spellen, o.a. Mario 1, Knabbel en Babbel enz. Voor Streetfighter 2 en Donald in Maui Mallard bellen naar Twan, Tel.0316-221779 te Didam (Geld.) en voor de NES bellen naar René Tel.0316-226956 te Didam (Geld.).

Te koop: SNES + 2 controllers + 11 spellen; MK 2, MK 3, Micro Machines, Streetracer, Lethal Weapon, Earthworm Jim 2, DKC 1, 2, 3, Killer Instinct, Turtles in Time. Alle spellen met handleiding en doosje. Winkelwaarde ƒ1695,-. Mijn prijs ƒ850,-. Tel.0172-572243, na 18.00 uur, David.

Te koop: SNES met 1 joystick met 4 spellen o.a. Fifa '96, Plok, Supertennis en Streetfighter 2. Alles met doos en gebruiksaanwijzing. Vraagprijs ƒ400,-, over de prijs is nog te onderhandelen. Tel.035-6013253, bellen na 16.00 uur, vraag naar Olaf.

Te koop: Mario 64 + boek met alle sterren en tips ƒ100,-, Pilotwings 64 ƒ90,- (alles zo goed als nieuw). Tel.0595-412792, vraag naar Niels.

Te koop: NES + 2 joypads + 6 spellen: Shadow Warriors, Gremlins 2, Jungle Book, Super Mario 2, Super Mario 3, Turtles 2. Prijs ƒ200,-. Vraag naar Gaya, Tel.0485-577083, liefst na 18.00 uur, Boxmeer.

PC

Te koop: CD-ROM spel Road Warrior Quarantine 2, de originele CD-ROM met handleiding en doos, nog nooit gespeeld, ook per post. Prijs ƒ34,-. Tel.0032/03/3853709 (België).

Te ruil: Phantasmagoria 2, 5 CD's in doos, weinig gebruikt, tegen 1 of 2 van de volgende spellen: MDK, Redneck Rampage, MAX, 9, Toonstruck, Wrecking Crew, MTV Madness, of The City of the Lost Children. Alleen op CD-ROM, in doos. Tel.053-4614202, vraag naar Bas (liefst tussen 15.30 en 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Earthworm Jim ƒ75,-, Flight Unlimited ƒ50,-, Settlers 2 ƒ75,-, Tactical Operations ƒ20,-. Alles met handleiding en al, maar de doos van Flight Unlimited is flink gemolesteerd. Of ruilen tegen Conquest Earth of C&C 2. Tel.0113-551547, Rilland. Bellen na 17.00 uur a.u.b. Vraag naar Mark, alle spellen per post.

Te koop/te ruil: (Alles op CD-ROM en met doos en handleiding) Phantasmagoria, Duke Nukem 3D, Destruction Derby 2 en Time Commando voor ƒ50,- per stuk (zonder doos). Syndicate Plus ƒ20,-, Code Red:2 ƒ20,- en Nascar Racing ƒ15,-. Alles in één koop voor ƒ235,-. Liefst ruilen tegen Theme Hospital, Need for Speed S.E., Z, M.A.X., Larry 7 of misschien een ander leuk spel. Tel.073-5220279, Rosmalen, vraag naar Rob.

Te koop: Spellen op CD-ROM: Dragon's Lair ƒ20,-, Inca 2 ƒ30,-, Het EK '96 Voetbalspel ƒ12,50. Alle spellen in de originele doos + handleiding. Tel.075-6425525, na 19.00 uuur (vragen naar Ruud).

Te koop gevraagd voor CD-ROM: Settlers 2, moet originele versie zijn met boekje en doosje. Tel.075-6171606, Zaandam.

powersales

Te koop: MegaDrive + 32X + Mega CD II, 1.3 button en 1.6 button joypads + alle kabels incl. spellen: Virtua Racing Deluxe, Cosmic Carnage (32X), Sherlock Holmes, Tom Cat Alley + 2 demo's (Mega CD), Italie '90, Super Hang On, Columns, After Burner 2, Indiana Jones, Agassi en Zool (MegaDrive). Incl. codeboek. Prijs ƒ375,-. Tel.072-5744021 (na 17.00 uur), vragen naar Michael.

Te koop: Game Gear in perfecte staat en met netdapater en 10 spellen o.a. Mortal Kombat 3, NBA Jam, Pete Sampras Tennis, Fifa Soccer. Vraagprijs ƒ350,-. Tel.072-5335598, Bart (Heiloo, bij Alkmaar) en eventueel met 12 oplaadbare batterijen, maar één keer gebruikt, vraagprijs ƒ380,-.

Te koop: MegaDrive + 3 controllers en 5 spellen: Sonic 1, Sonic 3, James Pond 3, Mickey Mania en een spel voor de menacer (pistool) + de menacer ƒ175,-. Tel.010-4200151, Rotterdam, na 17.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: 3-knops Gamepad, werkt perfect, niet vaak gebruikt. Jos Klein Kromhof, Daarlerweg 10, 7687 AN Daarlerveen. Tel.0546-643770.

Te koop: Saturn spellen: Daytona USA ƒ45,-, Shining Wisdom ƒ55,-, Virtua Fighter 2 ƒ65,-, Thunderhawk 2 ƒ55,-, Virtua Racing ƒ35,-, World Wide Soccer '97 ƒ65,-. Nieuwwaarde ƒ670,-,nu: ƒ250,-. Tel.0181-323328 (NL).

Te koop: MegaDrive II + 24 spellen + 3 joysticks ƒ350,-. Sega Saturn + 7 spellen ƒ450,-. Bart Tel.0402814127, na 18.00 uur bellen.

Te koop: MegaDrive met 3 controllers en adapter en tv-aansluiting met o.a. 12 spellen: de kleine Zeemeermin, Batman, Robocop 3, Decap Attac, Jewel Master, Terminator, Z, Revenge of Shinobi, Street of Rage, Sonic, Tazmania, met doosjes en boekjes. Samen ƒ350,-. Tel.040-2455761, Eindhoven, Kaneelstraat 7. Na 15.30 uur bellen, vragen naar Danny Stuiver.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + 15 spellen o.a. Sonic 3, Primal Rage, Ristar, Lion King, Clayfighter, Mega Bomberman, Mega Man en James Bond. Spellen per stuk ƒ20,-, compleet met boekje. Alles bij elkaar ƒ350,-. Tel.0172-613532, vraag naar Jordy (geen vervoer), Bodegraven.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 10 spellen o.a.: Eternal Champions, Robocop vs Terminator en Lion King. Alles in zeer goede staat met boekjes. Richtprijs ƒ400,-. Tel.0578-696596, Tim.

Te koop voor MegaDrive: Shinobi ƒ20,-, Dark Castle ƒ20,-, Shadow Dancer ƒ20,-, Dune 2 ƒ35,-, Rambo 3 ƒ25,-, Turtles ƒ20,-. Tel.038-3321916 (Kampen). Bel tussen 17.00 en 19.00 en vraag naar Ricardo (ik heb geen vervoer).

Te koop: Saturn incl. 2 controllers, arcade racer (stuur), analoge controller, scart kabel, action replay en 7 games: Sega Rally, F-1, Daytona USA CCE, Nights, C&C, Virtua Fighter Remix, Iron Storm. Alles compleet met boekjes en doosjes. Vraagprijs ƒ800,-. Tel.050-5015768 of e-mail: a..kremer@jansen-itc.nl.

Te koop: MegaDrive II met Sonic 1 en Hook. Met doosje en boekje, 1 normale controller en een 6-knops controller. Winkelwaarde ƒ395,- bij mij ƒ75,-. Tel.035-5310847, vraag naar Dennis. Ik woon in Laren en heb geen vervoer.

Te koop: Een MegaDrive II met The Sega Control Stick, 2 gewone gamepads en een professional gamepad (6-knops) en de spellen: Vectorman ƒ30,-, Comix Zone ƒ30,-, Landstalker (Duits) ƒ15,-, Clayfighters ƒ45,-, Samurai Shodown ƒ40,-, Streets of Rage 3 ƒ40,-, Spot goes to Hollywood ƒ30,-, 6-in-1 cartridge ƒ15,-, SEGA control stick ƒ15,-, gewone controllers per stuk ƒ15,-, professionele Gamepad (6-knops) ƒ20,-, Game Genie (met codeboek) ƒ20,-, MegaDrive 2 16-bits ƒ85,- (nu voor ƒ400,- los). Alles bij elkaar in één koop ± ƒ325,-. (Winkelwaarde ca ƒ600,-.) Er valt nog over te praten als het te duur is. Jos Klein Kromhof, Daarlerweg 10, 7687 AN Daarlerveen. Tel.0546-643770.

Te koop: MegaDrive II + 11 spellen + 2 joypads + 1 6-knops joypad. Alles i.z.g.st. en in één koop. Tel.0594-515504, Leek.

Te koop voor Saturn: Exhumed ƒ55,-, Euro'96 Engeland ƒ50,-, Battle Area Toshinden Remix ƒ55,-, Myst ƒ50,-, Int. Victory Goal ƒ40,- of te ruilen tegen andere Saturn spellen. Alles bij elkaar ƒ200,-, spellen 1 1/2 maand oud en in zeer goede staat. Tel.0342-491724 (vraag naar Robert).

Te koop:: MegaDrive Theme Park voor ƒ80,-. Snelle bellers krijgen er 50 codes bij. Tel.0492-542947, Helmond, vraag naar Stevie.

Gezocht voor MegaDrive: Fantasy Star 1 + 2 of andere RPG spellen. Sjoerd Tel.0166-672594.

Te koop: MegaDrive II incl. 10 spellen o.a. Theme Park en 2 control pads ƒ350,-. Tel.0164-642200, Raymond.

PLAYSTATION

Te koop spellen: o.a. Resident Evil, Toshinden 2, Soviet Strike, Formula One. Nieuw, ƒ50,- per stuk. Tel.070-3209698 (na 20.30 uur).

Te ruil: Mijn Total NBA'96 of Crash Bandicoot (+ demo CD) tegen jouw Porsche Challenge, Formula 1, Broken Sword. Spellen ook te koop: Crash Bandicoot ƒ90,-, Total NBA ƒ75,-. Ook per post. Stuur een briefje naar: Jasper Vreugdenhil, Haarlemmerstraat 9, 2042 NA Zandvoort. Zet je telefoonnr. erbij.

Te koop/te ruil: Tekken 2 en Resident Evil voor ƒ75,- per stuk en Mortal Kombat Trilogy voor ƒ85,-. Tel.024-3973009, Alexander, Groesbeek.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + 5 spellen (o.a. Fifa '97 en Destruction Derby 2) + 7 demo CD's voor ƒ600,-. Nog 2 maanden garantie. Tel.036-5319522, Vincent.

Te koop: Wing Commander 3 ƒ40,-, D ƒ70,-, Magic Carpet ƒ30,-, Thunderhawk 2 ƒ40,-, Pro Pinball ƒ85,-- en Mickey's Wild Adventure ƒ85,- of alles samen voor ƒ325,- en niet lager. Tel.020-6473424 (Amstelveen).

Te ruil: Mijn Soviet Strike tegen jouw Command & Conquer. Tel.0413-267481 (vraag naar Flip).

Te koop: Destruction Derby, Tekken, Wipe Out, 3D Lemmings, Battle Arena Toshinden, Mortal Kombat 3, NBA Jam T.E., Time Command, Rayman, Off-World Interceptor Extreme, Reloaded en de Japanse versie van In The Hunt ƒ50,- per stuk. Tel.0499-474282, Karel, Breugel.

Te ruil: Destruction Derby, Krazy Ivan, Shellshock tegen jouw Twisted Metal, Air Combat, Mortal Kombat Trilogy of mijn Tekken 2 tegen jouw Twisted Metal 2. Tel.038-3328169, Edwin.

Gevraagd: Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Fade to Black, Need for Speed 2, Int. Superstar Soccer Pro, Perfect Weapon. Tel.0313-427949.

Te koop: DD 1 ƒ50,-, DD 2 ƒ75,-, Defcon 5 ƒ25,-, Psychic Detectiv ƒ15,-, Final Doom ƒ75,-, Crash Bandicoot ƒ70,-, Broken Sword ƒ70,-, 3D Lemmings ƒ55,-, Victory Boxing ƒ75,-. Voor snelle bellers zijn er demo CD's en 50% korting bij elk 2e spel. Tel.015-2840747 (Delft).

Te koop: Mortal Kombat 3 + handleiding + PU met moves en fatalities voor ƒ50,- of ruilen tegen Tomb Raider (maar dan leg ik er wel geld bij). Tel.045-5751783, vragen naar Mark, liefst omg. Heerlen.

Te koop: Broken Sword ƒ100,-, Resident Evil ƒ90,-, Pandemonium ƒ90,-, Tomb Raider ƒ100,-. Of alle vier samen voor ƒ350,-. Vaste prijzen! Tel.030-2931602, indien antwoordapparaat naam en tel.nr. achterlaten.

Te koop: Omgebouwde PlayStation + 1 controller + 1 memorycard + 3 aansluitkabels + 4 demo's + 5 spellen: Resident Evil, MK Trilogy, Ridge Racer, Battle Arena 1 en Formula 1. Prijs ƒ450,-. Tel.020-6091057 (bel na 5 uur en voor 10 uur). Vraag naar Aziz.

Te ruil: Command & Conquer, Sim City 2000, Formule 1 tegen jouw: Die Hard Trilogy, Pandemonium, City of The Lost Children. Tevens te ruil: Worms, Wrestlemania Arcade, Magic Carpet tegen jouw Discworld 1, Myst, Fade to Black of ander leuk spel (geen race- of vechtspellen). Tel.026-4436212. Rudi Peters, Arnhem.

Te ruil: Mijn Tomb Raider tegen jouw Die Hard Trilogy, en mijn Ridge Racer Revolution tegen jouw Adidas Power Soccer. of te koop voor ƒ100,-. Alles in goede staat, compleet met boekjes en doosjes. Geen vervoer. Tel.035-6236769, Dirk.

Te koop/te ruil: Mijn Tunnel B1 ƒ70,- of ruilen tegen jouw: Resident Evil, Legacy of Kain, D.D. 2 of ander leuk spel. Tel.040-2838036 (Jorg).

Te koop: PlayStation met 2 controllers en 6 spellen. Prijs ƒ400,-. Spellen ook los te koop. Tel.0545-472009.

Te koop: Pro Pinball The Web, met handleiding voor 1300 Bfr. Kan ook per post. Tel.0032-89758170.

Te ruil: Tekkken, Micro Machines V3, Toshinden 2, Jumping Flash, Wipe Out 2097 tegen andere goede spellen. Tel.045-5459021, na 18.00 uur. Vraag naar Christiaan, Zuid-Limburg.

Gezocht: Megaman 8 of Megaman X4, voor lage prijs of ruilen tegen 1 van mijn spellen b.v. Actua Soccer of RRR. Tel.046-4521239, na 19.00 uur bellen.

Te koop: Krazy Ivan, Destruction Derby 1, Wipe Out, Tekken 1, per stuk ƒ40,-. Steel Harbinger, Need for Speed, beide ƒ65,-. Total NBA '96 ƒ75,- en Pandemonium ƒ85,-. Tel.040-2811191 (Eindhoven), vraag naar Nils.

Te koop: Formula One ƒ100,-, Tekken 2 ƒ100,-, Porsche Challenge ƒ75,-, Ridge Racer ƒ25,- z.g.a.n. Tel.0347-377768, Vianen.

Te koop: Tomb Raider ƒ70,- en Tunnel B1 ƒ35,-. Tel.0511-424064. M. Braaksma.

Te koop: Blazing Dragons, Johnny Bazookatone, Worms, Rayman, Battle Arena Toshinden. Per stuk ƒ65,- of 1200 Bfr. Alle vijf tegelijk voor ƒ300,- of 5500 Bfr. Vincent Van Bavel, Essen (België). Tel.0032-36676385. P.S.:Liefst in de omgeving van Antwerpen.

Te koop/te ruil gevraagd: Een speelbare demo van Monster Trucks. Tel.0223-627809, Tom v/d Graaf.

Te koop: Crash Bandicoot, spiksplinternieuw, er zitten geen krasjes op. Vraagprijs tussen de ƒ80,- en ƒ90,-. Tel.0492-542941, Helmond, vraag naar Stevie.

Te ruil: Mijn Tunnel B1 voor jouw Tekken 2 of Soul Blade. Alleen Europees en helemaal compleet. Tel.0418633072. Vraag naar Johan, of e-mail: sys1294@tref.nl.

Te koop: Adidas Power Soccer, Formula One, Ridge Racer, Rayman, Destruction Derby, Tomb Raider, Battle Arena Toshinden 2. Alles voor ƒ350,-. Alles in goede staat en met handleidingen. Tel.010-2917486, geen vervoer.

Te koop: PlayStation (Jap.) + 2 joypads + pal-converter + 5 spellen o.a. Tekken 2, Ridge Racer 2 en Tobal no. 1. Niet ouder dan 1 jaar voor ƒ600,-. Tel.0497-385067 (na 19.00 uur).

Te koop/te ruil: 3D Lemmings ƒ45,-, Lone Soldier ƒ40,-, Goal Storm ƒ40,-, Rayman ƒ50,-. Tel.0515-420843, Eelco, Sneek.

Te ruil: Command & Conquer, Sim-City 2000, Formula One tegen jouw: Pandemonium, Die Hard Trilogy of Micro Machines V3. Tevens te ruil: Worms of Wrestling Mania tegen jouw: Fade to Black, Myst of Discworld 1 of ander leuk spel (geen vecht- of racespellen). Tel.026-4436212. Rudi.

Te koop: Die Hard Trilogy ƒ80,-, Formula 1 ƒ70,-, Resident Evil ƒ70,-, Final Fantasy 7 (Jap) ƒ125,-, Tekken ƒ40,-, NBA Jam ƒ35,-, Toshinden 3 (Jap) ƒ50,-, Fifa '97 ƒ50,-, Shellshock ƒ50,-, Rage Racer ƒ50,-, Soul Edge ƒ50,-, Destruction Derby 2 ƒ50,-, Twisted Metal 2 ƒ50,-. Bel na 15.00 uur, Tel.040-2451856, vraag naar Maarten (liefst omgeving. Eindhoven).

Te koop: Crash Bandicoot ƒ70,-, Sim City 2000 ƒ70,-, Tekken 1 ƒ30,-, Ridge Racer ƒ30,-, Espn. Extreme Games ƒ40,-, Mortal Kombat 3 ƒ40,-, Lemmings 3D ƒ35,-, Fifa Soccer ƒ45,-, Cyberspeed ƒ25,-, Destruction Derby ƒ35,-. Over de prijs valt nog te praten. Tel.020-6720086, vraag naar Demmy.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + memorycard + 8 spellen (Destruction Derby, Worms, Air Combat, Command and Conquer, Die Hard, Sim-City 2000, Tomb Raider, Twisted Metal 2). Vaste prijs ƒ750,-. Tel.071-3616536.

Te koop: PlayStation met 1 gewone controller en 1 superpad, 4 spellen (Fade to Black, Shellshock, Streetfighter the Movie en Crash Bandicoot met een demodisk), 2 memorycards, 1 demodisk en 2 bladen (in het Engels) met elk ook 1 demodisk. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0181-638703, e-mail: jacoropa@pi.net, Rob Verbeek.

Te koop: Tekken ƒ55,-, Loaded ƒ65,-, Rayman ƒ70,-, Mickey's Wild Adventure ƒ75,-. Wie ze allemaal voor ƒ240,- koopt, krijgt er 8 demo CD's bij. Tel.024-3974507.

Te ruil: Wie wil er mijn: Destruction Derby, Rapid Reload, Jupiter Strike, Alien Trilogy, Warhawk en Resident Evil (Amerikaans) ruilen tegen: Worms, Lemmings 3D, Pandemonium, Micro Machines V3. Alleen over de post. Vraag naar Colin Stolk. Tel.0317-612278, Rhenen.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + memorycard + demo CD + DD 2 + MK 3 + MK Trilogy + NBA Jam + Tomb Raider en Extreme Games met originele verpakking. Prijs ƒ800,-. Tel.078-6152600, Fabian v.d. Berg.

Te koop: PlayStation met 2 controllers, memorycard, 3 demo CD's en 14 spellen: Ridge Racer Revolution, Rage Racer, Crash Bandicoot, Tekken 2, Formula One, Die Hard Trilogy, Disruptor, Road Rash, NHL Faceoff '97, FIFA '97, Pandemonium, DD 1 + DD 2 en Porsche Challenge. Prijs ƒ1500,-. Sander Janssen, Leuvensbroek 18-14, 6546 XL Nijmegen.

DIVERSEN

Te koop: MegaDrive + spel ƒ150,-, spellen los vanaf ƒ15,-, 32X + spel ƒ175,-, spellen los vanaf ƒ40,- o.a. Virtua Fighter, Virtua Racing etc. verder nog een muis, draadloos geweer met tas, footpedaal, Master System converter + spel etc. Tel.0321-380663 (Arnoud).

Te koop/te ruil: PC 386 40 Mhz, 8 Mb intern, geluidskaart, 2 speed CD-ROM, joystick, printer, kleurenmonitor, diverse software. Vraagprijs ƒ750,- of eventueel ruilen tegen PlayStation. Tel.030-2445921.

Te koop voor PlayStation: International Super Star Soccer Deluxe ƒ75,-, Micro Machines 3 ƒ75,-, Mickey's Wild Adventure ƒ45,-. Voor de N64: Pilotwings (nieuw in doos) USA versie ƒ175,-. Tel.020-6420967 of 0654782000.

Gevraagd: Een beknopte handleiding van BUILD van Duke Nukem 3D voor de PC. Tel.0411-677320, Kees Meijs, Boxtel.

Te koop/te ruil: Game Boy met de spellen Super Mario Land 1 en 3, Mortal Kombat 2 en Tetris en een linkkabel of ruilen tegen een PlayStation spel. Tevens te ruil voor de PlayStation: Ridge Racer, Destruction Derby, Wipe Out en Tekken. Bijna niet gebruikt en ze zijn in zeer goede staat. Tel.046-4583681, Marvin.

Te ruil: Panasonic 3DO met 20 games, 20 demo's, 51 cm stereo kleuren t.v., versterker, sub-woofer systeem + meubel tegen: complete Pentium Computer (min. 133 Mhz), ben bereid bij te betalen. Of een PlayStation met min. 8 games of iets anders. Tel.0546-863055 (Almelo).

Te koop: SNES met 1 controller en 12 spellen met o.a. NBA Jam T.E., Syndicate enz. met boek 'Tips collector' voor ƒ500,- ook te ruilen voor PlayStation of N64. Tel.056/417064 (België, West-Vlaanderen) Ook te koop Super Game Boy en 2 Game Boy spellen.

Te ruil: Mijn Game Boy + vergrootglas + opbergtas + oplader + 4 spellen (Days of Thunder = wreed race spel, Tetris, The Simpsons, Felix the Cat) tegen jouw: Game Gear + 4 spellen. Tel.0343-457512, omg. Zeist. P.S. snelle bellers krijgen er het spel Mariolandgratis bij.

Hulp gevraagd: Ik zit helemaal vast in het spel Phantasmagoria 2. Is er iemand die me wil helpen? Groetjes van Fanny Bakker, Tel.0411-684736.

Te koop/te ruil voor de PC: Diablo, City of the Lost Children, Sonic 1, 2, 3, Sega Rally, Red Alert, Die Hard 3, LSL 7, Tomb Raider, Discworld 2, Space Jam en vele anderen. Deze wil ik ruilen tegen: LSL 4, Monkey Island 3, Torrin's Passage en Super Mario of Zelda voor de PC. Ik ben ook bereid een spel te ruilen voor een goede NES Emulator, andere spellen zijn ook welkom. Bas van Dijk Tel.0162-685837, e-mail: 106405,1753@compuserve.com.

Te koop/te ruil: Spellen voor PlayStation of SNES. Ik zoek o.a. Pandemonium, Motor Toon, G.P. 2, Lost Vikings 2, Lomax, Cheezy. Ik heb te ruil o.a. Defcom 5, Lemmings, Firo and Klawd, D, enz.
Voor de SNES heb ik: Lufia, Terranigma, Donald in Maui Mallard, Mario R.P.G.. De spellen moeten niet te duur zijn. Ik wil ook PlayStation spellen ruilen voor SNES spellen of andersom. Je mag ook bellen voor andere leuke spellen, maar niet voor copieën of vechtspellen. Tel.0527-617818.

Te koop: CD-i 470 speler met video cartridge + afstandsbediening + gamepad + 10 cd-i titels (o.a. Lucky Luke, Family Games 2, Mad Dog, Speedway, Power Hitter) + 3 demo CD's. Prijs ƒ800,-. Tel.073-5494059. Robbert, Schijndel.

Te ruil: Mijn Doom (SNES) + Killer Instinct (SNES) tegen jouw Broken Sword (PSX), Theme Park (PSX) of tegen een voetbalspel op de PSX. Tel.013-5053545. Kevin (omg. Tilburg).

Te koop: Op CD-ROM het spel Z ƒ50,-, gloednieuw en ook te koop een Atari Lynx met 11 spellen ƒ150,-. Alles bij elkaar ƒ190,-. Tel.072-5712951, vraag naar Eelco.

Te koop: Sega MegaDrive in doos compleet + 6 spellen + Amiga CD 32 in doos compleet + 6 spellen + Amiga 500 met alle opties incl. monitor + software. Alles in één koop ƒ350,- i.z.g.st. Bellen na 18.00 uur Tel. 073-6426413 (Den Bosch).

Te koop: MegaDrive 2, 1 drieknops joypad en 1 6-knops joypad + 1 joystick + 6 spellen o.a. U.M.K.3, Streets of Rage 3 + 32X met spellen o.a. Doom, Virtua Racing + NES 8 bit en ± 14 spellen. Vraagprijs 6000 Bfr. (ƒ300,-). Tel. Na 16.00 uur Tel.0032-89.503077, Wesley Martens.

Te koop: Master System, 2 controllers en 16 spelletjes (o.a. Rocky, Spelcaster) tegen jouw SNES met min. 1 controller en min. 2 spelletjes (geen vervoer). Tel.051-318714, na 17.00 uur. Vraag naar Davy Provoost.

Te koop/te ruil: MegaDrive met 2 controllers, 1 6-button controller + 3 in 1 spel: Golden Axe, Streets of Rage en Shinobi met menacer geweer + 6 in 1 spel en Terminator + Mortal Kombat 3 met boek met alle codes voor MK 3 voor ƒ200,-. Of te ruil voor Nintendo 64 spellen (N64 spellen wil ik ook wel kopen, of wat bijleggen bij de Sega). Tel.0180-314996, Arjan, Nieuwerkerk a/d IJssel.

Te koop: MegaDrive II met 3 controlpads, 4 spellen o.a. Sonic, Streets of Rage 3 enz. voor ƒ275,-. Ook een Game Gear met een nieuwe adapter en 5 spellen o.a. Sonic 2, MK 2 en Sonic Trible Trouble enz. met een Game Gear koffer en een vergrootglas voor ƒ250,-. Sega + Game Gear voor ƒ500,- of te ruil tegen een PlayStation, het liefst met 2 controllers + spel + handleiding. Tel.0181-315720, na 18.00 uur, vragen naar Edwin, Hellevoetsluis.

Te koop: Atari Lynx + 3 spellen (Batman Returns, Rygar en Bill en Ted's Excellent Adventure) + draagtas ƒ35,-. Tel.0524-291723 na 15.00 uur, Geesburg (Drenthe), vraag naar Wim. Ik heb geen vervoer.

Gevraagd: Spellen voor de Game Gear (liefst platformspellen zoals Mickey Mouse en puzzelspellen zoals Colums). Ook gevraagd Earthworm Jim 2 en The Story of Thor en ProAction Replay voor de MegaDrive. Voor de Game Gear spellen betaal ik max. ƒ15,- tot ƒ20,-. Ik heb ook spellen te koop/te ruil voor de SNES (Mario Kart, Int. Superstar Soccer enz.), MegaDrive, Game Boy (MK2, Megaman enz.) en Mega-CD (Road Avenger). Deze verkoop ik vanaf ƒ20,-. EWJ 2 en The Story of Thor ruil ik alleen. Tel.0660-244678 (tel.nr. achterlaten als code, niet inspreken!) Tom Zijlstra, Bolsward.

Gevraagd: Wie heeft voor mij de volgende Mastersystem spellen: Outrun, Heavy Weight Champ, World Soccer, Tennis Ace, World Cup Italia'90, Super Kick Off, Tecmo World Cup, Donald Duck (Quack Shot), Tazmania, Sonic, Sonic 2, Tom en Jerry, Streets of Rage, Renegade. Ik wil ƒ16,- per spel betalen. Ik heb geen vervoer, maar we kunnen wel wat per post regelen. Jasper Tel.0314-342677, Doetinchem.

Te koop/te ruil: Een SuperVision spelcomputer (lijkt een beetje op een Game Boy, maar heeft een wat groter beeld) met 4 spellen: Hero Kid (Adventure), Soccer Champion, Hash Blocks en Crystball. Prijs ƒ25,- of te ruil voor Donkey Kong Land 1 of 2 (Game Boy). Tel.010-4385849 (vraag naar Falco).

Te koop op CD-ROM: C&C Red Alert ƒ50,-, Ready and Alert (C&C Stuff) ƒ30,-, Microsoft Office 7.0 (compleet NL) ƒ100,-, Corel Word Perfect 7.0 (compleet NL) ƒ120,-, Superkarts ƒ40,-, Destruction Derby 2 ƒ70,-, Die Hard Trilogy ƒ70,-, Eat My Dust ƒ55,-, Space Jam ƒ60,-, Enomercy ƒ30,-. Of 2 à 3 ruilen tegen een CD-ROM voor de PlayStation: Destruction Derby 2, Cool Boarders, Hardcore 4x4, Twisted Metal 1 of 2. Of andere toffe spellen. Gerko. Tel.0546-644871.

Te koop: Atari Lynx + 5 spellen + adapter + link-kabel + opbergtas. Prijs ƒ75,-. Tel.0517-531982, vraag naar Remke (Friesland).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Michael Schaeffer, Ruben Heere, Jan Meyroos
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Marja van der Ploeg, Marga Kanters, Jacoline van der Klip.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Dave Duijn, 020-4875547 Gjalt Dijkstra 020-4875258
Rinus van Arnhem, 020-4875436

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**


dE QWIFZ
DOOR ARYTON
EEN EEN...
...EEN PLETBLOGG!!!
AAAHH
H
RRAAAA
G-NETISCH GEMANIPULEERD, EXOSKELET DOEL: PLETTEN
KRR
RENNEN
...VLUCHTENDE QWIFZ ...TOTALE PANIEK...
AAH
...ALLEEN NAF BLIJFT COOL
KLIK
OPZIJ...
QWIFFF
RAA
...DIT IS EEN KLUS VOOR...
KABAF
HAHA
HA HA
V... VOOR 'T ZIEKEN-HUIS !!!
KRENN


PlayStation
RAGE RACER
CALL & WIN!
LINE
0909-9000 000
0900-00000
namco
Do not underestimate
the power of PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

Nr.1 Software levert meer dan 30.000 Software Pakketten!



POD
De race tegen de dood, de meest verslavende en snelste van je leven.

99,95

Need for Speed II
Rij in een "supercar", waar ter wereld je maar wilt.



99,95



GrandPrix 97 X
Uitbreiding voor GrandPrix 2 incl. de wagen van Jos Verstappen.

24,95

Redneck Rampage
Reken af met de aliens in de plundertocht door Hickston, USA.



109,95



Mortal Kombat 3
De speelhalkraker op je PC!

34,95

Alle prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud.

3D pinball	29.95
3D ultra golf mini	49.95
3D ultra pinball 2 creep night	79.95
Actua tennis	99.95
ATF	99.95
ATF gold	99.95
Atlantis	99.95
Autosport cd 1	19.95
Banzai bug	99.95
Bas de beer naar paaseiland	49.95
Battleship	99.95
Beavis & butt-head calling all dorks	34.95
Beavis & butt-head little thingies	34.95
Beavis & butt-head wiener takes all	34.95
Between earth and the end of time	69.95
Blood	99.95
Bloodstone	19.95
Bodyworks 5.0 Nl	99.00
Break-it	14.95
Breakout power games	9.95
Carmageddon	79.00
Championship manager 96/97	79.95
City of the lost children	99.95
Clandestiny	99.95

F16 fighting falcon	89.95
Falcon 4.0	119.95
Fifa soccer classic	29.95
Fifa soccer 1997	99.95
Flight of the amazon queen	29.95
Flip out	69.95
Gardentime	119.95
Getallen labyrinth	14.95
Hand of fate uk handl	14.95
Harvest of souls	99.95
Heretic - shadow of the serpent riders	29.95
Hexen	59.95
ID4 independence day	189.95
Imperium galatica	109.95
Imsi floorplan 3d deluxe	129.00
Imsi floorplan plus 3d	109.95
Imsi masterclips 35.000	79.95
Jagged alliance 2 deadly	99.95
Jetfighter 3	99.95
Kalender drukkerij '96	49.95
Kinderpuzzels	19.95
Kruiswoordpuzzels	19.95
Krush kill 'n destroy	79.95
Legend of kyrandia 3	14.95

Pinball power games 2	9.95
Police quest 5 swat	94.95
Police quest swat	29.95
Pro pinball timeshock	79.00
Quake! Mission pack nr.2	49.95
Rally championsship	39.95
Rally q championship	79.95
Red shift 2	119.95
Rising lands - de wederopbouw	99.95
Risk	99.95
Rocket jockey	84,95
Roswell incident	49.95
Scarab	99.95
Seek & destroy	89.95
Seinfeld	59.95
Settlers II	49.95
Settlers II veni vidi vici mission disk	39.95
Sim town	99.95
Space quest 6	29.95
Spellen voor kinderen 3	19.95
Star command	109.95
Star trek deepspace nine	29.95
Star trek generations	109.95
Test drive off-road	99.95

MEER DAN 2.500 GAMES!

Cluedo	99.95
Comanche 2 classic	29.95
Comanche 3	99.95
Conquest of the new world	19.95
Darklight conflict	109.95
Davilex a2-racer	49.95
Davilex redcat's stedentocht	39.95
Davilex redcat's roadkoffer	99.00
Day o/t tentacle	29.95
De tafels	14.95
Death match	19.95
Deskjet-tools	24.95
Diablo	99.95
Die hard trilogy	99.95
Digitale puzzelencyclopedie NL-taal	24.95
Discworld 2	99.95
Disney aladdin fate of agrabah	109.95
Disney hercules animated story book	109.95
Disney hercules print studio	59.95
Disney magic artists	109.95
Donald in cold shadow	79.95
Doom II	39.95
Duke nukem 3d	79.95
Duke nukem 3d plutonium pack	59.95
Duke nukem atomic edition	99.95
Ecstatica 2	99.95
Exhumed	79.95
Extreme velocity compilation	149.95
F1 grand prix manager 2 + video	119.95

Letter labyrinth	14.95
Loderunner	29.95
Magic the gathering	99.95
Mahjong	29.95
Marble drop	79.95
Mdk	109.95
Mechwarrior II	99.95
Megapak 5	89.95
Megapak 6	89.95
Monopoly	99.95
Mutant penguins	49.95
Myst 2 - riven	99.95
Nascar 1	19.95
Natuur, encyclopedie over dieren	119.95
Need for speed special edition	99.95
Nijntje en het feest	39.95
Nuke it add-on for duke nukem 3d	49.95
Outlaws	99.95
Pandora directive	80.00
Phantasmagoria deluxe	119.95

TFX ef 2000 super	99.95
The final doom	79.95
The ultimate doom	34.95
The zork legacy collection	79.95
Theme hospital	99.95
This means war	29.95
Tie fighter	79.95
Tiger shark	109.95
Timelapse	99.95
Tom & jerry	39.95
Trivial pursuit	79.95
Uefa champions league 96/97	86.00
Versailles	99.95
War gods	129.95
Wegwijs op internet	49.95
Where in the world is carmen	99.95
Williams arcade classics	29.95
Windows 95 special 3	29.95
Windows 95 voor kinderen 1	39.95
Windows 95 voor kinderen 2	39.95
Windows 95-cd thuis collection	14.95
Wing commander 3 classic	29.95
Wing commander 4	139.95
Wing commander the kilrathi saga	79.95
Winnie de poeh	99.95

VERNIEUWDE INTERNET-SITE
met on-line database voor 30.000 producten

BESTELBON

Bestel nu met deze bon en betaal geen verzendkosten!

.........ex ....ƒ.........................

.........ex ....ƒ.........................

.........ex ....ƒ.........................

totaal (excl. BTW)..ƒ.........................

☐ **Stuur mij GRATIS uw Nr.1 Software Magazine**

Betaalwijze:

☐ Ik sluit een Eurocheque of Giro betaalkaart in.

☐ Ik verleen hierbij een éénmalige machtiging aan Nr.1 Software B.V. om het verschuldigde bedrag van mijn bank- of girorekening af te schrijven.

Postbankrekening

Bankrekening

Handtekening:..

☐ Ik betaal onder rembours (Hfl 7,50 extra)

Bedrijf:..

Naam:..

Functie:..

Adres (geen postbus):..

Postcode/Plaats:..

Telefoon:...Fax:..

Email:...@..

Stuur deze coupon naar:
Nr.1 Software BV, Postbus 795, 1180 AT Amstelveen PU7/8

Nr.1 SOFTWARE

Kuiperij 1, 1185 XS Amstelveen

Tel. 020-6475134, Fax: 020-6454651

E-Mail verkoop@nr1.nl, Internet http://www.nr1.nl

Nr.1 Software Shops: Winkelcentrum Schalkwijk, Haarlem; Winkelcentrum Boven 't Y, Amsterdam-Noord